A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X.évfolyam, 4.szám, 1999. április



VIPER RACING
Dodge Viperek akcióban

SUPERBIKE WC
Két keréken ilyet még nem láttál!

MYTH II: SOULBLIGHTER
Vérszemet kapunk

ROLLERCOASTER TYCOON
Hegyen-völgyön a vidámparkban

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

A HEROES III és a valaha között annyi a különbség, hogy a HEROES III jobb, mint valaha!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



MÁRCIUSI AKCIÓS ÁRAINK A HÁTSÓ-BELSŐ BORÍTÓN TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL, VAGY BEKÜLDÉSÉVEL ÉRVÉNYES!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
101st AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 KOPONYA – A TOLTEC KINCS TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	11999.-
3D ULTRA PINBALL - LOST CONTINENT	4999.-
7th GUEST /H	4999.-
A BUGS LIFE	11999.-
ABUSE	9999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES GOLD	14999.-
AGE OF EMPIRES	9999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-



ALPHA CENTAURY	11999.-
APACHE LONGBOW	3999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMY MEN 2	HIVJ
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ATF / CLASSIC	4099.-
ATOMIC BOMBERMAN	2999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALDURS GATE DATA DISK	HIVJ
BALDURS GATE	11999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL IN ANTARA	3999.-
BIG 6IX VOL 5 HUNTING PACK	7999.-
BIG GAME HUNTER II	7999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLADE RUNNER	4999.-
BROOD WAR – STARCRAFT DATA	7999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
C&C RED ALERT MEGABOX	12999.-
C&C RED ALERT	4999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAOS CONTROL	7999.-



CHASM THE RIFT	9999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-
CIVIL WAR GENERALS II	3999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER	7999.-
CLOSE COMBAT 3	12999.-
COLIN MCRAE RALLY	11999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	12999.-
COMMAND & CONQUER + CIVILIZATION II	7999.-
COMMAND & CONQUER MEGABOX	9999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
COMMANDOS DATA DISK	HIVJ
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7399.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CROC	4999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CYBERIA	4999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKSIDE OF THE MOON	11999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DEER HUNTER II	6999.-
DEER HUNTER	4999.-
DELTA FORCE	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	9999.-
DID S VIRTUAL WORLDS	4999.-
DIG	4999.-
DISCWORLD NOIR	HIVJ
DRIVER	HIVJ
DUCK HUNTER	4999.-
DUNE 2000	7999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNE	4399.-
DUNGEON KEEPER GOLD	4399.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EF2000	4999.-
EGYPT 1156	9999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME G2	9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
EXTREME VELOCITY	12999.-
F16 AGRESSOR	11999.-
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FALLOUT 2	11999.-
FALLOUT	11999.-



FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 99	7999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	HIVJ
FLIGHT SIMULATOR 98	15999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FOOTBALL WORLD MANAGER	11999.-
FORMULA 1 - OFFICIAL / EIDOS	HIVJ
FORMULA 1 / PSYGNOSIS	12999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-



FULL THROTTLE	4999.-
FULL WORMAGE - WORMS COLLECTION	11999.-
FUN PACK 3	2999.-
FUN PACK	2999.-
FUTURE COP LAPD	7999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME RAGE	4999.-
GEX 3D	4999.-
GLORIANA	12999.-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE	4999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND THEFT AUTO - LONDON	HIVJ
GRAND TOURING	11999.-
HALFLIFE - TEAM FORTRESS	HIVJ
HAND OF FATE / LEGEND OF KYRANDIA 2	4999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR 2	HIVJ
HELLFIRE ZONE	5999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP.	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999.-
HEROES OF MIGHT&MAGIC III	11999.-
HEXPLORE	11999.-
HOOK + LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IM1A2 ABRAMS	11999.-
INCUBATION	9999.-
INSURRECTION - STARTCRAFT DATA	7999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED	9999.-
JACK ORLANDO	4999.-
JAM IT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999.-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH	11999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 3-12	9999.-
KINGPIN	HIVJ
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KKND 2	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999.-
LANDS OF LORE III	HIVJ
LAST BRONX	11999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LOST EDEN	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LUCKY LUKE	9999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
LULA DOUBLE PACK	9999.-



M1 TANK PLATTON 2	9999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK	12999.-
MANIC KARTS	5999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGAPAK 6	4999.-
MEGAPAK 8	6999.-
MEGAPAK 9	7999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MK MYTHOLOGIES	HIVJ
MONSTER TRUCKS	11999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTYR	HIVJ
MOTO RACER 2	11999.-
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	7999.-
NAM	11999.-
NASCAR RACING 2	4999.-
NASCAR RACING 99	11999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	11999.-
NEED FOR SPEED III	7999.-
NHL 97	4999.-
NHL 99	7999.-
NHL POWERPLAY 98	9999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
ODDWORLD ABE'S EXODUS	11999.-
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTLAWS	4999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANDEMONIUM	4999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PILOT READY AIM FIRE	7999.-
PINBALL 95	4999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PITFALL	4999.-

POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-



POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS THE BEGINNING	7999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS 2.0	9999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	11999.-
PRAY FOR DEATH	2999.-
PREMIER MANAGER 99	11999.-
PRO PINBALL – BIG RACE U.S.A	7999.-
PROST GRAND PRIX	4999.-
QAD	9999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAILROAD TYCOON II	11999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RAYMAN	4999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT-X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-

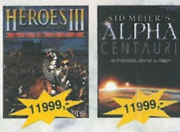


REDLINE RACER	5999.-
REDLINE	HIVJ
REDNECK RAMPAGE	5999.-
REDNECK RAMPAGE	9999.-
RESIDENT EVIL 2	11999.-
RETURN TO KRONDOR	11999.-
RIDDLE OF MASTER LU	3999.-
ROBORUMBLE	6999.-
ROLLERCOASTER TYCOON	11999.-
S.C.A.R.S	11999.-
SANITARIUM	11999.-
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SETTLERS 3 MISSION PACK	4999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	11999.-
SILVER GAMES	4999.-
SILVER	11999.-
SIM CITY 3000	11999.-
SIM CITY	4999.-
SKULL CAPS	9999.-
SOUTH PARK	9999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	4999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER EF 2000	4999.-
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	11999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	4099.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4X4	11999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THIEF	11999.-
THIS MEANS WAR	4999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-



TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA 2	HIVJ
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-
TOMB RAIDER 3	11999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP GUN	11999.-
TOP SHOT	7999.-
TOTAL ANIHILATION – KINGDOMS	HIVJ
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-

ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	9999.-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
UNREAL	6999.-
URBAN RUNNER	4999.-
V RALLY	HIVJ
VERSAILES 1685	2999.-
VESZHELYZET	4999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-



WARCRAFT II DELUXE	9999.-
WARGASM	11999.-
WARGODS	2999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK	11999.-
WARWIND II	11999.-
WARZONE 2100	HIVJ
WCW NITRO	9999.-
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	11999.-
WETRIX	9999.-
WING COMMANDER III	4999.-
WING COMMANDER IV	4999.-
WING COMMANDER	2999.-
WIZKID /H	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X FILES THE GAME	4999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING ALLIANCE	HIVJ
X WING VS TIE FIGHTER + DATA	9999.-
XENOCRACY	11999.-
ZEBCO PROFISHING 3D	7999.-
ZOOL 2	2999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
BOMBUZAL	1999.-
F15 II	1999.-
F19 STEALTH FIGHTER	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INTERNATIONL ATHLETICS	1999.-
ISHAR	1999.-
M1 TANK PLATOON	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-
WARBREEDS	1999.-

C64 LEMEZEK

A KASTELY	499.-
ACTION FIGHTER	499.-
ALIEN 3	499.-
BAAL	499.-
BBURAGO RALLY	499.-
BOOM	499.-
CAPTAIN FIZZ	499.-
CHUCK ROCK	499.-
COMMANDO II	499.-
CRAZY CARS III	499.-
CREATURES	499.-
CREATURES 2	499.-
DALEK ATTACK	499.-
DARKMAN	499.-
DIE HARD	499.-
DOUBLE DRAGON 3	499.-
DYNASTY WARS	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	499.-
ENIGMA FORCE	499.-
F16 COMBAT PILOT	499.-
FACE OFF HOCKEY	499.-
FERRARI F1 CHALL	499.-
FINAL FIGHT	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	499.-
FORT APOCALYPSE	499.-
FOX FIGHTS BACK	499.-
GAZZA 2	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	499.-
HAMMERFIST	499.-
HUDSON HAWK	499.-
ITALY 90 SOCCER	499.-
JAWS	499.-
JUDGE DREDD	499.-
LAST NINJA 3	499.-
LETHAL WEAPON	499.-
LICENCE TO KILL	499.-
LONG LIFE	499.-
LOTUS ESPRIT	499.-
MC DONALD LAND	499.-
MICKEY MOUSE	499.-
NARCO POLICE	499.-
NEW ZEALAND STORY	499.-
NO LIMIT	499.-
NORTH & SOUTH	499.-
OPERATION NEPTUN	499.-
PINK PANTHER	499.-
POLE POSITION F1	499.-
PREDATOR	499.-
RAINBOW ISLAND	499.-
RAMBO 3	499.-
RETURN OF THE JEDI	499.-
ROADRUNNER	499.-
ROBOCOP	499.-
ROBOCOP 2	499.-
RODLAND	499.-
RUNNING MAN	499.-
SHADOW DANCER	499.-
SHADOW WARRIOR	499.-
SHINOBI	499.-
SKULL & CROSSBONES	499.-
STAR WARS	499.-
STREET FIGHTER 2	499.-
STREET ROD	499.-
SUPER MARIO	499.-
SWORD OF HONOUR	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT	499.-
TERMINATOR 2	499.-
TEST DRIVE 2	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	499.-
TIME MACHINE	499.-
TOM & JERRY 2	499.-
TOTAL RECALL	499.-
TURBO OUTRUN	499.-
TURRICAN II	499.-
USAGI YOJIMBO	499.-
VENDETTA	499.-
WATERPOLO	499.-
WEST BANK	499.-
WHO DARES WINS	499.-
ZORRO	499.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION	499.-
-POEPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	499.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	499.-
ROBOCOP 3	499.-
TOKI	499.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	14999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	4999.-
PC JOY - GRAVIS XTERMINATOR	16999.-
PC JOY – TM FORMULA 1 SPRINT	19999.-
PC JOY – TM FORMULA 1	39999.-
PC JOY – TM FRAGMASTER	19999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC JOY – TM PREMIER PAD	4999.-
PC JOY- DESTINY FORCEFEEDBACK	44999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!



A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!



tartalom

X. ÉVFOLYAM, 4. SZÁM, 1999. ÁPRILIS













tanak a köbcentik

erű Viper Racingjében mindenki megta-
milyen érzés, amikor az ember alatt egy
sol.

ő velünk van!

k, az X-Wing Alliance az X-Wing vs Tie Fighter
ait eleveníti fel, annak hibái nélkül. Ráadásul
ium Falcont is kipróbálhatjuk.

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hirker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Huh! Annyira szeretek bevezetőt írni, két okból is: 1. mivel ez készül utoljára, az azt jelenti, hogy kész az újság; 2. végre lecsaphatok azokra a játékokra, amelyeket tesztelőink otthon rejtegetnek. Kilencvenkilencedik számunkba azonban abszolút nem szeretk bevezetőt írni, mert ebben egy nagyon szomorú kötelességemnek kell eleget tennem. Nagyon nagy veszteség érte az 576 csapatát. Márciusban elhunyt Dr. Balogh Lajos, mindenki által tisztelt főnökünk, aki szürke eminenciásként a háttérbe húzódva immár egy évtizede határozottan terelgette a megfelelő irányba szekerünket. Egyedül ő rendelkezett azokkal az adottságokkal, hogy különféle gyanús főszerkesztők és játéktesztelők (ne említsünk neveket, legfeljebb a Martint és T.J.-t) linkségei ellenére is gazdaságilag és egyéb vonatkozásban is mindig rendjén menjenek a dolgok, így tulajdonképpen neki köszönhetjük, hogy tíz év után is élnek és virágzanak az 576 Shopok és az 576 Kbyte, és nem utolsó sorban azt is, hogy az 576 Konzol létrehozásával teljesen PC-s lap lehettünk. Búcsúzunk tőle.

CoVboy

APRÓSÁG

■ Az SCI hivatalosan is bejelentette, hogy már dolgoznak a Carmageddon 3. részén, aminek karácsonyra kellene megjelennie. Az elsődleges szempont a fejlesztésnél az, hogy ugyanazon a konfiguráción az új engine legalább az előző sebességének a kétszeresét produkálja. Egy másik szempont: a gyalogosok vissza fognak vágni.

■ Az amerikai filmbemutatóval egy időben, májusban kerül a boltokba az új Lucasarts-játék, a Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace.

■ Filmeknél maradva: a 20th Century Fox bejelentése szerint, még a Star Wars első része előtt mozikba kerül a Wing Commander-film.

■ Ugyancsak filmkarrierre készül mindannyiunk nagyhólyagú kedvence, Duke Nukem is. A film producere az a Lawrence Kasanoff, aki például a Mortal Kombaton is ügyködött. A főszereplő személyét még sűrű homály fedi, de nyilvánvalóan Woody Allen vagy Leonardo DiCaprio lesz a helyes választás.

■ Az Eidos egyik nagyfőnökének morcos texasi látogatása utána az Ion Stormnál varázsütésre megszűntek a Daikatana befejezése körüli problémák. Jon Romero szerint a Quakeverőnek kikiáltott játék akár már májusban is megjelenhet. Ha az Eidos is akkor akarja kiadni...

■ Az Ion Stormnál ugyanakkor keményen dolgoznak a Deus Ex című játékon. Az egykori Quakeman cégénél egyértelmű, hogy milyen engine-t is licenceltek hozzá: az Unrealét...

■ Lapzárta után érkezett: az Electronic Arts legutolsó állásfoglalása szerint a C&C: Tiberian Sun megjelenési dátuma: június 25. Reméljük, ez az utolsó szavuk!

MAJESTY





A Ripcord ugyan nem tartozik a legismertebb fejlesztők közé (noha mostanában volt egy-két jóhúzásuk), de készülő játékaik közül ez egyik igazán megérdemli, hogy odafigyeljünk rá. A Majesty egy igen sajátos turmix lesz: egy városépítő stratégiai játék, megtoldva egy klasszikus RPG összes sajátosságával, mindez pedig Diablo-szerű nézetben és grafikai kivitelezéssel. A játék fantasy környezetben játszódik, ahol majd csendesen fejlesztgetjük városkáinkat: ide egy kovácsot telepítünk, oda egy varázslócéhet, amoda egy harcosképzőt. Az épületeink alapján kalandozó hősöket toborozhatunk, akiknek megvan a maguk sajátos kis személyisége és skillje. Miután királyságunk szolgálatába álltak, hőseink néha saját elhatározásból kalandokra indulnak, tapasztalatot szereznek és alkalmasint persze szinteket is ugranak. Az RPG-k jó szokása szerint a játék tele van hősökhöz illő küldetésekkel: kincskereső kisködmönt ölthetnek, elpusztíthatnak egy szörnyet, esetleg felkutathatnak egy elveszett ereklyét, stb. Ha kalandjaik során hőseink felett nem is tudjuk átvenni az irányítást, közvetett módon mégis befolyásolhatjuk őket : például jutalmakat tűzünk ki egyes küldetésekre, varázslatokkal segítjük őket, stb. Tök jó poén, hogy egyes karakterosztályok kifejezetten rühellik egymást, így komoly csetepaté nélkül nem is lehet egy királyságban tartani őket. A városlakó polgárokon és a hősökön kívül a harmadik csoport a szörnyeké – ők alakítják az ellenség szerepét. Hatalmas hordákban portyáznak ideoda, és időről-időre betámadják városainkat. Falakat ugyan nem tudunk a városaink védelmére felhúzni, de zsoldosok toborzásával, dwarfok kezelte kőhajítógépekkel és varázslótornyokból ellövöldözött spellekkel leszoktathatjuk a szörnyeket erről a rossz szokásukról. A játékban lesz egy véetlenszereű terepgenerátor, így a hasonló küldetések többször is játszhatók. Multiplayerben minden játékos a játék elején választ magának egy küldetést, és egy elég érdekes csavarintás, hogy egyegy saját hős az ellenfél pénzdíjas küldetéseire is jelentkezhet, sőt, akár teljesen át is állhat hozzá. A megjelenés egyelőre még nem tiszta, valamikor az év utolsó harmadában számíthatunk rá.

MESSIAH

Ugyan egy rövid hír erejéig egyszer már foglalkoztunk vele, egy évforduló kapcsán érdemes egy pillantást vetni az MDK-val szép sikereket arató Shiny készülő új játékára, a Messiahra. Pont egy éve mutatták be az E3-on a '97 eleje óta készülő programot – és azóta semmi. Pedig igen épületes dologra számíthatunk. A történet szerint a Sátán meg akarja szerezni a Föld békéjét védő hét bűvös pecsétet, hogy kirobbanthassa a mindent pusztulásba döntő Armageddont. A játék főhőse egy Bob nevű angyalka, akit Isten azzal bíz meg, hogy megakadályozza ebben az igencsak nemtelen cselekedetében. A játék perspektívája alapján Tomb Raider-klónra gyanakodhatnánk, de ez messze áll a valóság-



tól: el lehet felejteni a shotgunnal durrogtató szupermeneket – Bobot ugyanis egyetlen fegyverrel látta el útjára az Úr: azzal a képességgel, hogy megszálljon lényeket, és átvegye felettük az irányítást. Így a történet folyamán az a feladat, hogy mindig azt a lényt szálljuk meg, amelyik továbbjuttathat bennünket utunkon (például a katonát a zárt ajtó kulcsával), akit szépen elhagyunk, amikor már



nincs szükségünk rá. Ötletes. Az engine-t még a mai napig fejlesztik (pedig már így is elképesztő fps-eket produkált), szóval még nem tudni, hogy mikor születik belőle valami. A mostani E3-ra ígérnek egy új demót, tehát talán az év végére mi is megszállhatjuk Bobot.

TRANS AM RACING

Mostanában úgy tűnik, hogy az autóversenyek játékfejlesztői is kezdik kicsit unni, a végeláthatatlan hivatalos és nem hivatalos Forma-I és sportkocsi szimulátorokat, és egyre gyakrabban nyúlnak vissza a múltba egy-két ötletért. Így történt ez a Trans Am Racing esetében is, ami az amerikai Trans Am-versenyek fénykorát, az 1968-72 közötti futamokat dolgozza fel. A versenyt szériaautók számára rendezték a nagy amerikai autókonszernek, akik jó üzletet láttak benne, hiszen a "szériaautó" akkor a szó szoros értelmében volt értendő: a versenyen induló kocsik gyakorlatilag megegyeztek a látogatók számára fenntartott helyen parkolókkal. Napjaink másodpercre szervezett versenyeivel szemben egy-egy Trans Am egyébként inkább emlékeztetett egy hippifesztiválra. Az olajválság és egyéb tiltó rendelkezések miatt a verseny egyébként megszűnt, de most új életre kel. Harminc Trans Am-csapat valamelyikének színeiben indulhatunk a 12 eredeti pálya valamelyikén, és a választható autók között megtaláljuk a korszak nagy benzinfalóit: Mustangokat, Camarokat, Javelineket és társaikat, mikkel multiplayerben akár 16-an is lehet majd nyomulni. A játék megjelenése novemberre várható.



WHEEL OF TIME

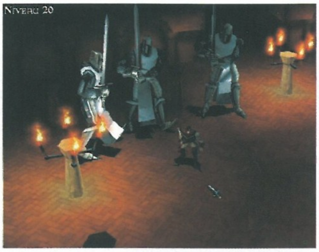
A Heretic óta már nem számít különösebben nagy újdonságnak, ha egy Quake-típusú játékot RPG-elemekkel feldúsítva próbálnak vonzóvá tenni a játékosok számára – az viszont már érdekesebben hangzik, ha mindehhez még némi stratégiai vonzatokat is társítanak, mint az történik majd a Wheel of Time esetében is. Mint már megannyi más játékfejlesztő, a WOT szerzői sem kezdtek el saját engine megírásával bíbelődni, inkább az Unreal motorját pofozgatták át a saját céljaikra. A stílus nagyjából nyilván mindenki előtt ismert, így tehát maradjunk csak az izgalmasabb újításoknál. A történet egy kastélyban játszódik, amelynek tulajdonosa (a játékos) roppant prózai célokat tűzött ki maga elé: meg akarja védeni. Mint ahogy a kastély mélyén elrejtett mágikus pecséteket is. A kastély védelmének első része, hogy különféle építményeket húzhatunk fel: falakat emelhetünk, lándzsákkal teli csapdákat áshatunk, rejtekajtókat fúrhatunk –



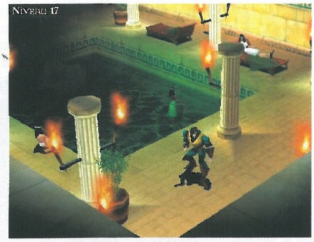
talán ez az első, hogy a leveleditor aktív szerephez jut magában a játékban is. A második módszer az, hogy őröket kreaálhatunk a vár védelmére, a csapatok élére pedig parancsnokokat nevezhetünk ki, akiket komplex feladatok elvégzésére küldhetünk. Négy osztályból választhatunk karaktert magunknak, akihez az osztályához passzoló vár és megidézhető katonák illenek, és képességeihez mérten különböző varázslatokkal is élhet. Ehhez bizonyos bűvös tárgyakra lesz szükség, amelyekből több mint 50 lesz a játékban. Idővel pedig a játékos még izgalmasabb feladatra vállalkozik: látogatóba indul a szomszéd várba, hogy elhozzon néhány pecséetet... Ismerve a piac reakcióit, akár már előre megjövendölhetjük, hogy ebből a sajátos turmixból ilyen minőségű grafikai kivitelezés mellett kizárólag csak siker lehet, de a megjelenésig azért várnunk kell még egy kicsit – az év végére esedékes.



DARKSTONE

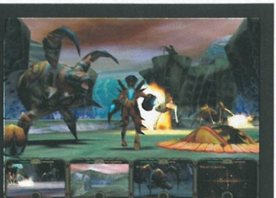


Talán sokaknak nem mond túl sokat a francia Delphine neve, de az idősebb PC-seknek és egykori Amigásoknak már jónéhány dögös kis kalandjátékkal szereztek roppant kellemes perceket (pl. Fade to Black). A Gathering of Developers (ez az egykori Take2, akiknek négy év alatt ez már a harmadik neve) által kiadandó Darkstone a szokásos trendhez képest inverz receptet követ: nem az akciójátékokat dúsítja RPG-elemekkel, hanem pont fordítva, így tehát jellegét tekintve akár a Diablo mellé is sorolhatnánk (meg a teljesen egérre alapozott irányítása alapján is). A történet középkori színezetű fantasy, amelyben egy gonosz sárkány vár legyőzésre. Azt találta ki ugyanis, hogy uralma alá hajtja a világot és erről a törekvéséről lesz kénytelen a játékos lebeszélni őt. Pedig elég ügyes ez a hüllő: a játék folyamán több különböző alakban is találkozhatunk majd vele, és menet közben megidéz egy Monolith nevű varázslatot is, ami az emberek energiáját szívja és átrepíti őbelé – ahogy gyengülnek az emberek, úgy erősödik a sárkány. A játékban két karaktert fogunk irányítani: az egyiket közvetlenül, a másikat pedig mint "szárnysegédet", aki egyaránt állítható támadó és védekező módba. A figurákat négy karakterosztályból (mágus, pap, harcos, tolvaj) választhatjuk ki, és egyaránt lehetnek hím- illetve nőneműek. Minden figurának hét különböző, egyenként tíz fokozatból álló tulajdonsága van (erő, kitartás, vagyon, stb.), amelyeket a küldetések során természetesen fejleszthetnek, ha más nem, hát egy Mester tanítása által. A karakterek rendelkeznek ezenkívül még az osztályuknak (és nemritkán: nemüknek) megfelelő speciális RPG-tulajdonságokkal, egyenként többel is: a harcos megjavíthatja a fegyverét és ismeri a természeti gyógymódokat, a tolvaj zárakat nyit és csapdákat fedez fel, a varázslónő pedig átalakulhat például farkasemberré. A sárkányt védő kreatúrákban kicsit bővebb a választék: több mint 100 különböző lény vár arra a pillanatra, hogy igyon a vérünkből. A játékban 22 elsődleges küldetést kell teljesítenünk, de akinek ez kevés lenne, az talál még 30 másodlagost is (akinek sok, az is). A játék Direct 3D-kompatibilis gyorsítót igényel, és bár jól festenek az előzetes képek is, mozgásban sem lesz túl rossz, tekintve hogy akarakterenként több mint 100 animációs fázisuk van. Multiplayerben összesen nyolc játékos fogja tudni összemérni az erejét benne. A játék tulajdonképpen már majdnem teljesen kész van, így tehát nem kizárt, hogy még a nyár előtt személyesen is találkozni fogunk vele.



EVOLVA

A Computer Artworks Evolvája egy igencsak szokatlan akciójáték lesz, amelynek kétharmada akció, egyharmada pedig stratégia (vagy inkább taktika) lesz. A történet egy meglehetősen szürreális sci-fi világba visz bennünket, ahol is egy éktelen méretű parazita megtámadott egy bolygót, és a játékos feladata lesz, hogy eltakarítsa innen. Ehhez persze az szükséges, hogy el is jusson hozzá, menet közben tehát el kell takarítania a parazitát védő ronda hordákat. A küldetésekre egy négy főből álló kis kommandó, a GenoVadászok csapata indul el, amelynek egyike maga a játékos. A csapat egyes tagjait menet közben állandóan parancsokkal láthatjuk el, és közben folyamatosan figyelemmel követhetjük, hogy a társunk éppen mit lát. A legérdekesebb az egészben az a lehetőség, hogy a GenoVadászok nem véletlen folytán kapták a nevüket: menet közben bármikor képesek vagyunk megváltoztatni társaink "struktúráját" és genetikai úton különféle mutánsokat faraghatunk belőlük. Hogy mikor és milyen mutáns bőrébe bújtatjuk őket, az mindig az adott helyzet függvénye. Bármily hihetetlen a grafikai engine egy screensaverből nőtte ki magát. A stílusból adódóan egy D3D-kompatibilis 3D-kártya és egy P233 MMX alapvető követelmény lesz, viszont akár 1600*1200-as felbontásban is játszhatunk vele. Még nem tudni, hogy vajon a Virgin adja-e ki, de az biztos, hogy megjelenés novemberre várható.



APRÓSÁG

■ PC-változat készül a csúcsszuper PlayStation-sztárból, a Metal Gear Solidból, ami valószínűleg legalább olyan nagy siker lesz, mint a két Resident Evil vagy a Final Fantasy VII. A Konami ígérete szerint talán már az idén játszhatunk is vele.

■ Miután szép csendesen átlépték a félmillió eladott darabot a Railroad Tycoon II-ből, a PopTop bejelentette, hogy a nyár elején egy küldetésemezt is kiadnak hozzá The Second Century címmel.

■ Az Infogrames tovább folytatja a terjeszkedését. Most már egy nagyobb falat akadt a torkára: 23 millió fontért a Gremlin került a kezei közé, bár tisztázatlan még a Gremlin-tulajdonban lévő DMA Design (a Lemmingses fickók) sorsa. Oh, no more Lemmings!

■ Biztonsági öveket bekapcsolni, mert jön a Need for Speed 4. része régi és új autócsodákkal és két új versenymóddal. Ha minden igaz, akkor már nyáron játszhatunk vele.

■ Az Infogramesnél szintén egy nagy név negyedik részén dolgoznak. A nagy név az Alone in the Dark. Kis neve még nincs, a dolog még kezdeti stádiumban van.

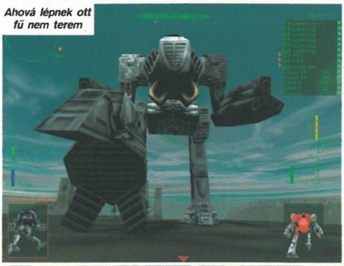
■ Jön a mission disk a Heretic II-höz is, amelyen egy rakás új pályát, új skineket és egy új, Kiera nevű elf-hölgyet is kapunk.

■ A Hokum és a Team Apache után újabb helikoper szimulátorba vágta fejszéjét a Simis. Az új áldozat szintén egy orosz típus. A Ka-52 Team Alligator valószínűleg még az idén a boltokba kerül.

■ Talán az engine iránti lelkesedést ébren tartandó, az Unreal Tournament előtt még egy hivatalos Unreal-kiegészítő is megjelenik. Címe: Return to Na Pali.

MECHWARRIOR 3

Mechek. Behemót, két lábon járó acélszörnyek, amelyek száz tonnájából nyolcvan páncél – a jövő szupertankjai, amelyek rémisztő fegyverekkel teletűzdelve viszik csatába "pilótáikat". Ideális szereplők egy japán rajzfilmhez, nemkülönben egy igen kevéssé békés számítógépes játékhoz. Jónéhány játékban találkozhattunk velük, de egy mech-fan szeme a MechWarrior névre csillan fel igazán. A sorozat első két része még az Activision égisze alatt jelent meg, de mivel kiestek a jogokat birtokló FASA Interactive kegyeiből, mostanában átnyergeltek a Gearekre, abból is a Heavy kategóriába. (ld. a poszteren) Egyébként ha valakit érdekel, a kettő között annyi a különbség, hogy a Gearek sokkal kisebbek a Mecheknél. De térjünk vissza a FASA Interactivera, a mechekre épülő Battletech-világ kiötlőire. Ez az egyik legnépszerűbb sci-fi univerzum az USA-ban, amelyet mi sem bizonyít jobban, minthogy másfél évtized alatt többmillióan vásárolták meg magát a társasjátékot, több mint háromtucat regény jelent meg róla és a számítógépes feldolgozások is roppant kellemesen fogytak (már amennyiben "roppant kellemes"-nek számít az a 200 millió dollár, amit az első két MechWarrior játék hozott). A FASA idővel már nemcsak fejőstehenet látott a PC-piacban, hanem maga is beszállt a fejlesztésbe. Az első játékuk a tavaly megjelent MechCommander egy igen kellemes C&C-szerű real time stratégia volt, amiben először láthatott "hivatalos" mecheket a t. Publikum. A MechWarrior 3-mal azonban visszatértek a megszokott stílushoz. A játék története a legutolsó Battletech-regényen a 'Klánok alkonyán' alapul: 3058-ban játszódik, amikor a Belső Szféra Házai összefognak, hogy egyesített erővel győzzék le a Klánokat, és végleg elpusztítsák azok legfélelmetesebbikét: a Füstjaguárokat. Ehhez a játékban húsz küldetést kell teljesítenünk, rendszeresen változó taktikai céllal (ellenséges bázis elfoglalása, a saját megvédése, egy csoport megsemmisítése, satöbbi). Egyes küldetésekben több mechből álló csapatot vezetünk, amelyekkel akció közben rádió útján kommunikálhatunk, másokban viszont egymagunkban szállunk harcba.


Ahová lépnek ott fű nem terem


Fogynak már szépen!

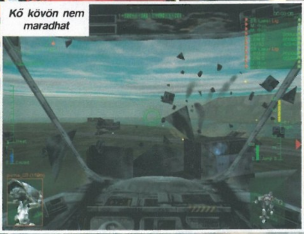


A játékban összesen 20 különböző típusú mech közül választhatunk, amelyeket 33 különféle fegyverrel lehet feldíszíteni, bár egyszerre csak 10 cucc lehet rajta. Minden egyes mech különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és – lévén a játék tulajdonképpen "szimulátor" – nemcsak a külalakra, hanem a műszerfalra is vonatkozik. A HUD a vadászpilóták sisakjához hasonlóan mutatja a mech legszükségesebb információit: a sebességet, a fegyverrendszerek állapotát, hűtést és túlmelegedést, radart, a befogott célpontokat és az ugrási szintet. Lévén két lábon járó "tank", a mechünk ugyanis vidáman ugrálhat (ami egy tanktól például meglehetősen szokatlan eljárás lenne), vagy épp ellenkezőleg: leguggolhatunk vele egy mélyedésbe, hogy az alkalmas pillanatban felegyenesedve durrantsuk fenékbe az erre ólálkodó óvatlan konkurenciát. A "fenék" itt nem feltétlenül képletes értelemben értendő, ugyanis – lévén ezek igencsak méretes jószágok, és a dögösebb darabokat már rendesen meg kell szórni a likvidálásukhoz – lehetőség van bizonyos "testrészeket" vagy berendezéseket támadni a célponton.

A mecheken kívül egyéb apróbb járművek is bóklásznak a csatamezőn, amelyek közül a legfontosabb újdonság az MFB, azaz a mozgó harcálláspont. Ezek kettős, igencsak hasznos feladatot látnak el:
– egyrészt mód lesz velük hevetés közben a sérüléseket reparálni amortizálódott mechünkön, megjavíthatunk velük egy-egy üzemképtelen berendezést vagy fegyvert, és főleg lőszert vehetünk fel tőlük;
– másrészt hullarablóként is működnek: összeszedik a harcmezőn heverő kilőtt ellenséges mechekből a kasztnikat, felszereléseket és a lőszert a lerombolt raktárakból, amelyeket aztán újra használatba vehetünk a saját illetve társaink harci robotjain.

A terep leginkább a Battlezone-ra emlékeztet, amelyen egyaránt találunk nyílt síkságokat, zárt csarnokokat vagy mondjuk egy kikötőt. Ugyan 320*200-tól 1024*768-ig mindenféle felbontást támogat, és néha igencsak sok robotnál kell számolnia a valós idejű árnyékolást, a színes megvilágítást és a valóságos fizikai hatásokat, minimum követelménye egy P166-os lesz, gyorsítókártya nélkül. Természetesen kellemesebb látványban lesz része Direct3D-kompatibilis 3D-kártyával rendelkezőknek. A multiplayer pályákon 8 játékos csaphat össze helyi hálózaton keresztül, csapatokra osztott kooperatív illetve head-to-head deathmatch üzemmódban.


A siker titka a jó csapatmunka


Kő kövön nem maradhat


Kedves kollega urak, a völgyben ólálkodó izét ugyan fokozzák már le egy kisebb MÉH-lerakattá!


Kissé mintha már gyengélkednénk, de ezt azért még magunkkal visszük!

MechWarrior 3

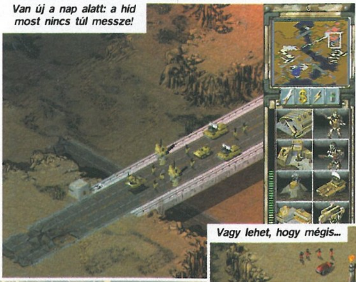
FEJLESZTŐ: Zipper Interactive/FASA Interactive
KIADÓ: Microprose/Hasbro
WEBSITE: www.microprose.com
MEGJELENÉS: '99. május vége



Most visszanézve már nem lehet vitás, hogy a Command&Conquer-sorozat örökre beírta ma-


Arktikus csendélet pirotechnikai bemutatóval

gát a számítógépes játékok történelmébe, és ott is a legfényesebb lapokra. Ezzel a játékkal a Westwood nemcsak egy újabb szimpla világsikert könyvelhetett el magának: teljesen átformálta a piacot meghatározó trendet, tökéletesítette az általa feltalált játékstílust és kijelölte a stratégiai játékok fejlődésének egy új irányát – ami mellesleg legalább annyi sikert (és pénzt) ért a többi játékfejlesztőnek és -forgalmazónak, mint magának a Westwoodnak. Pont egy évvel ezelőtt jelentették be hivatalosan is a következő rész, a Tiberian Sun – akkor még karácsonyra tervezett – megjelenését, és mivel


Van új a nap alatt: a híd most nincs túl messze!

minden kétséget kizáróan – a Quake III mellett – ez a világ legjobban várt játéka, ideje, hogy ismét megkukkantsuk, mit főznek a Westwood boszorkánykonyhájában. Valami olyasmi fortyog ugyanis abban az üstben, amilyet még nem látott a real time stratégiákkal játszó világ...

A történet megint a jó öreg GDI és a NOD Testvériség közötti háborún alapul, és húsz évvel azután kezdődik, ahogy az elődje véget ért. A meteoriton Földre érkezett idegen ásvány, a tiberium egyre inkább terjedőben van, és hatására létrejön egy "harmadik" fél, az Elfelejtettek mutáns népe. A GDI a Föld megmaradt populációját a sarkvidékekre evakuálja, a szétvert NOD pedig a föld felszíne alá vonul, és megpróbálja rendezni a sorait. Kutatóik rájönnek, hogy a tiberium segítségével hogyan tudnak genetikai mutációkat létrehozni és hogyan fejleszthetik tovább csapataik felszerelését. És megkezdődik a minden eddigit felülmúló globális háború.

Ebben a kategóriában még a legnagyobb név is három újdonságot hozhat: új grafikai kivitelt, új lehetőségeket, és új csapatokat. Kezdjük mondjuk a grafikával. Nyilvánvaló, hogy az elavult grafikus engine-nel kezdeni kellett valamit. Kézenfekvő megoldásnak tűntek a poligonok és a 3D-gyorsítók, de esztétikai okokból ezt elvetették és egy MegaVoxel nevű


Vagy lehet, hogy mégis...

engine-t fejlesztettek ki a játékhoz. Ez magától értetődően teljesen 3D, és mivel nem kell a CPU-t a poligonok folytonos újrakalkulálásával nyaggatnia, az így felszabaduló kapacitást teljes mértékben a terep dinamikájára, a fény- és egyéb effektek kalkulálására fordíthatja. A csatatéren nyomot hagynak az összecsapások, a tűz átterjed a fákra és épületekre, még olyasmiről is szó van, hogy a mérges gázokat magával viszi a szél. A fényeffektek különösen látványosnak ígérkeznek az éjszakai küldetéseknél, amikor reflektorok pásztázzák a bázisok környékét, a sötétség leple alatt besurranó kommandósokat keresve. Szintén a grafikához tartozik, hogy az elԁ átkötő jelenetei teljesen átadják a helyüket a teljes képernyős interaktív videóknak, amelynek a Westwood saját stúdiójában való felvételeinél nem sajnálták a pénzt, a két főszereplő ugyanis igazi filmsztár: a Star Warsból ismerős James Earl Jones játsza Solomon tábornokot, a GDI parancsnokának szerepét, az Aliensből és a Terminatorból ismert Michael Biehn pedig McNeil parancsnokot, a GDI legjobb taktikusát (vagyis ha ezt az oldalt választjuk, magát a játékost) személyesíti meg.

A csapatok között megtaláljuk a régi ismerősöket (tankok, gyalogság), de nem az összeset. Van viszont egy rakásnyi új, csak egy párat említve: a jumpjet egységek felugrálhatnak a sziklafalakra vagy kisebb szakadékok túloldalára; a kétéltű tankok vízen is közlekedhetnek; az egyik védelmi jellegű épület erőteret generál, egy másik pedig elrejtheti a bázist; lesznek a felszín alatt közlekedő egységek és természetesen az ezeket érzékelő radarok. Az általános alapelv az volt, hogy ne legyenek adu ászok, a játékos kénytelen legyen a mennyiség és a minőség kombinációjával élni – így tehát minden csapatnak meglesz a támadható pontja. A GDI és a NOD csapatai teljes mértékben különbözni fognak egymástól, de minden csapat teljesen egyedi fegyverekkel és tulajdonságokkal is fog rendelkezni. Ez bizonyos mértékben igaz az ágyútornyokra is, ahol a "torony" cserélhető lesz, tehát egy földi csapatokat semlegesítő ágyút felválthatnak légelhárító rakéták is ugyanabban az állásban. Mellesleg az is elég érdekes újítás, hogy több különböző típusú tiberium lesz bányászható. Elsődleges szempont volt a játék multiplayer részének kidolgozása is, ami 8 játékos küzdelmét teszi lehetővé helyi hálózatban


Belgrád by night. Este van, este van, ki-ki nyugalomba...

vagy az Interneten keresztül, tartalmaz egy véletlenszerű csatatér-generátort, támogatni fogja a klánokat, és nem utolsó sorban lesz benne egy világranglista is az Internet-játékosokról.

Ha valaki esetleg egy Pentium III-Voodoo 3-128 MB RAM konfiguval szeretne felkészülni a játék megjelenésére, feleslegesen költi a pénzét. A minimum követelménye P133 és 32 MB RAM lesz, és – köszönhetően a MegaVoxel-engine-nek – nem igényel 3D-gyorsítót sem (nem is támogat).

Ki tudja, hogy a Dune2000 közepes sikerén való elelmélkedés, a konkurencia által támasztott verseny, vagy valami egyéb ok tolja-e ki állandóan a Tiberian Sun megjelenését? Az előzetesek szerint az viszont már szinte biztos, hogy a Westwood nemsokára ismét ott fog ülni a real-time stratégiák megüresedett trónján. A legutolsó információk szerint a megjelenés június elejére várható. (Na bumm! Legfeljebb nem megyünk nyaralni.)

C&C: Tiberian Sun
FEJLESZTŐ: Westwood
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.westwood.com
MEGJELENÉS: '99. június

Harmadjára is a spiccen

Ha szerepjáték, akkor Might and Magic. Na jó, lehet hogy ez így nem teljesen fedi a valóságot, ám az vitathatatlan, hogy e sorozat egyike a legsikeresebb szerepjátékoknak. Mi több, a legutóbbi (hatos sorszámot viselő) epizód szerény véleményem szerint jelenleg a maga műfajában A legjobb – s már a Might and Magic VII-re sem kell sokat várni, ami az ígéretek szerint messzemenően sikerrel ellenáll a poligonok mindent elsöprő támadásának. Félreértés ne essék: a fenti kijelentést nem kritikának szántam. Bizonyos stílusok esetében egész egyszerűen felesleges (mi több: hiba) a 3D-t erőltetni (például a körökre osztott, tili-toli stratégiai játékoknál). Ez persze nem jelenti azt, hogy a külcsín változatlan maradt: a játéktér immáron 16-bites színmélységben és 800*600-as feltámogatni fogja a dudva módjára burjánzó 3D-s kelyteréket. Annak idején a sikereken felbuzdult alkotók előrukkoltak egy stratégiai jellegű darabbal is, amit igen szellemesen a Heroes of Might amd Magic névre kereszteltek. Tulajdonképpen egy ősöreg, C-64-es játék (King's Bounty – mond valakinek ez a név valamit?) átiratáról volt szó, forradalmi újításnak tehát aligha lehetett nevezni a művet. Ám láss csodát: az embereknek tetszett a dolog, s a management kapzsiságtól fénylő szemekkel már neki is látott a folytatásoknak. Azóta a szerepjáték (Might and Magic) és stratégiai (Heroes of Might and Magic) sorozat sajátos szimbiózisban éldegél, sorra köszönnek vissza bennük a különféle epizódok eseményei. Az MM6-ban például magával Archibalddal (a HMM2 gonosz testvérével) is összeakadhattunk, ha kissé szokatlan formában is. E megoldásnak hála egy meglehetősen terebélyes és érdekes világ alakult ki, ami kiváló táptalajt nyújt a különféle folytatásoknak, kiegészítőknek. S örömmel jelentem, hogy végre-valahára megérkezett a Heroes-sorozat legújabb epizódja: a Heroes of Might and Magic III.





Nos, a múlt felidézése után rá is térnék a jelenre. Gondolom mindenkiben ott motoszkál az ilyenkor szokásos kérdés: vajon mi változott az előző rész óta? Az igazat megvallva szinte semmi – már ami a játék alapjait illeti. Feladatunk tehát az ellenséges városok meghódítása, a hadakat vezető hősök felfejlesztése, s nem utolsó sorban a vadonban található kincsek felkutatása lesz. Mindez a klasszikus 2D-s perspektívából, tehát a Heroes3 ezidáig bontásban pompázik. Különösen pofásra sikeredtek a városok képei illetve az átvezető animációk – bár a hosszú vörös körmökkel parádézó királynő látványát azért szoknom kellett.

A SZTORI

A Heroes 3. nagyjából ott kezdődik, ahol az MM6: Catherine királynő atyja hívó szavára visszatér szülőföldjére, Erathiába, míg fia, Nicolai odahaza ismerkedik a kormányzás felelősségével (meg néha elszökik a cirkusszal, bár ez nem tartozik a tárgyhoz). A hosszú út után igen sanyarú meglepetés várja a királynét és kíséretét: Erathia teljes lakossága egy "polgárháború" nevezetű vidám népi játéknak hódol, démonok és föld alatti szörnyek ostromolják a felszín városait, a szomszédos országok hadai pedig határrevízióra éhesen gyülekeznek a határon. Nos, valahol ezen a ponton kapcsolódhatunk bele a történésekbe, mint az egyik fél tábornoka. Illetve... akár mindhárom fél tábornoka is lehetünk: mind Catherine királynő, mind a gonoszok (csak azért sem magyarítom a "Dungeon Overlord"-okat), mind pedig a ragadozó kedvű szomszédok oldaláról belevethetjük magunkat az össznépi hirigbe. Kellemes újítás, hogy a hadjáratok három külön szintre tagozódnak. Csak akkor választhatunk a későbbi küldetések közül, ha az adott szinten már minden hadjáratot végigizzadtunk. A záró képsorok megtekintéséhez minden faj minden hadjáratát teljesíteni kell, így tehát egy igen érdekes és hosszú történet részesei leszünk. Nem ritka, hogy az előző pályán nagy nehezen bevett lovagvárat egy későbbi küldetés során majd fel is kell szabadítanunk – ehhez hasonló megoldással tán csak a Starcraft-ban találkoztam.



A rothadó kommandó bevetésre kész, bár valami csúnya fogazott pallós még elkelne a főcsonti kezébe...



Most, hogy megérkezett a rég várt erősítés, közelebbről is megszemlélem ezt a kis építményt

AMI VÁLTOZOTT...

Ami a grafikát illeti, nos... az lényegesen pofásabb lett a második rész óta. Nem egy ismerősöm ugyan kuszának és zsúfoltnak titulálta a monitorról hömpölygő színáradatot, de néhány óra játék után még a legkritikusabb hangok is megszelídültek. Maradjunk annyiban, hogy egy kicsit szokni kell – bár ez anno a HMM2-re hatványozottan igaz volt. A másik lényeges változás a programban, hogy mindenből több lett. Több faj, többféle hős, több épület, több varázstárgy, több varázslat. Mi több, még a játéktér is jó másfélszeresére duzzadt, s felbukkantak a föld alatti alagutak is. Ez utóbbi egy teljesen szuverén pálya a pályán belül, ahová csak a kevésszámú (s általában jól őrzött) lejáratokon keresztül juthatunk le. A barlangok jelentősége kettős: először is itt rejtőznek a földalatti fajok városai, másodszor pedig rajtuk keresztül megkerülhetjük az ellenfél védelmi vonalát. Különösen a multiplayer játékra igaz, hogy egyetlen jól időzített (s természetesen sikeres) ostrommal eldönhetjük egy parti sorsát.

Ami a korábbiakban emlegetett új hősök, fajok, stb. ismertetését illeti, ettől hely hiányában eltekintenék. Ezekből ugyanis valami elképesztő mennyiséget zsúfoltak a programba: nyugodtan állíthatom, hogy a játék több hónap után is tartogat újdonságokat, meglepetéseket. Minden hős és sok szörny is rendelkezik különleges képessé-

gekkel, épp ezért még játék közben sem árt a CD-n található lexikont lapozgatni.

Némi változás a mágia rendszerében is tapasztalható, mivel immáron négy különböző szférába (tűz, víz, levegő, föld) sorolták a különféle bűvigéket. Természetesen minden szférához tartozik egy külön képesség, ami igen nagyban befolyásolja a különféle varázslatok hatását és manaköltségét. Eleinte nem igazán örvendeztem ezen a megoldáson, hiszen az előző rész egyik legnagyobb hibája volt, hogy a mágusok meglehetősen gyengék voltak kardforgató társaikhoz képest. S most még tovább gyengítették a szerencsétlenevarázslók erősségeibe betérő hősök új varázslatok sokaságát tanulhatják el, s még varázserejüket is növelhetik. Egyébként minden fajhoz külön várostípus tartozik, s két különböző hős-osztály. Minden osztálynak megvannak a maga jellemző képességei, amiket szintlépéskor nagy valószínűséggel elsajátíthat. Játék közben ez a következőképp néz ki: hősünk egy megadott mennyiségű tapasztalati pont (csatáért, illetve a vadonban talált kincsesládák szétosz-

A meccs jelenlegi állása fix vendégsiker, bár a pegazuson trónoló macákért azért igazán kár



Ehhez persze előbb az adott egységet termelő épületet fel kell fejlesztenünk – ami a keményebb lényeknél bizony nem kevés nyersanyagba és pénzbe kerül majd. Néhány faj esetén (pl. a barbároknál illetve a lovagoknál) különösen sok nyersanyagot fognak ezek a fejlesztések felemészteni, így esetükben különösen fontos lehet a különféle bányák,

idején az ámokfutás szélére sodortak a semmiből előbukkanó titán és sárkányhordák, az irreálisan erős ellenséges hősök és a többi kedvesség. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a Heroes3-ban eleddig nem találkoztam efféle gazságokkal. Ez persze nem jelenti azt, hogy könnyű dolgunk lenne, sőt... A gép három különböző "intelligencia-szintet" ismer, ezek közül az első abszolút reménytelen, míg a második nagyjából a Heroes2 színvonalának felel meg. Hanem a harmadik aztán nem kispályázik: folyamatosan, erőit összevonva rohamozza városainkat, foglalja el a bányákat és harácsolja össze az erősebb varázstárgyakat. Hőseit megadásokkal (erre a későbbiekben még visszatérek) mindig "kimenti" az eleve kudarcra ítélt ütközetekből, és soha nem hagyja a fontosabb városait őrizetlenül. S aki még ennél is keményebb erőpróbára vágyik, az bevállalhatja azt is, hogy eleve hátrányos helyzetből indul – ezeket a nehezítéseket a küldetés kiválasztásakor, a sakkfigurákkal választhatjuk ki. Hadjáratot





ket? Aztán rá kellett jönnöm, hogy a mágia igenis használható – még ha egy igazán nagyhatalmú varázsló létrehozásához tengersok tapasztalati pont és mászkálás is szükséges. Igaz ugyan, hogy az "igazán használható varázslatok" listája legfeljebb tucatnyi nevet tartalmaz, ezek azonban egész ütközetek, játékok sorsát dönthetik el. Gondot legfeljebb az jelenthet, hogy a varázstornyok csak meghatározott számú, véletlenszerűen sorsolt bűvigét rejtenek – így aztán a kedvenc varázslatok összegyűjtéséhez jópár ilyen épületet fel kell majd húznunk.

...S AMI MARADT A RÉGIBEN

Mint arra már céloztam, a játék alapjai és az irányítás jóformán semmit sem változott – ami többé-kevésbé igaz a követendő taktikára is. A siker kulcsa nem pusztán a városok elfoglalása, fontos, hogy azokat a lehető leghamarabb felfejlesszük. Fejlesztgetni pedig lehet: épületek tucatjai közül válogathatunk. Ezek legtöbbje egy adott fajhoz kötött, ami csak még inkább kiemeli a szemben álló felek gyengéit és erősségeit. A lovagok városai például nehezen bevehető, könnyen védhető erőditmények, míg a

Tisztogató hadműveleteimnek hála, előbb fogok itt négyes metróra akadni, mint ellenséges seregre



tásáért jár) összegyűjtése után szintet lép. Ilyenkor négy fő tulajdonsága közül nő az egyik (ez szintén a kaszttól függ), s választhatnak két különböző képesség közül. Ezek közül az egyiket véletlenszerűen sorsolja a program (ez legfeljebb alapfokú lehet!), ám a másik igen nagymértékben függ az illető osztályától. Egyébként egy képességet akár többször is elsajátíthatunk: először kezdő-, majd haladó-, és végül mesteri-szinten. Természetesen egy mesterfokú képzettség jóval többet érhet, mint akár három alapfokú, így aztán általában megéri az osztálytól függő képességeknél – elvégre csak ezeket növelhetjük magasabb szintre.

Ami a különféle lényeket illeti, ezekből fajonként nyolc akad. Illetve tizenhat, mivel mindegyik lénynek létezik egy erősebb, "fejlesztett" változata.

fűrészmalmok felkutatása.

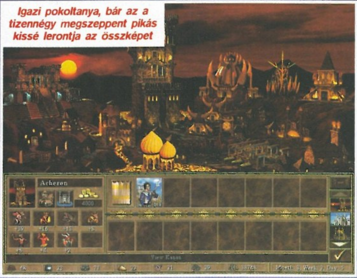
NÉHÁNY SZÓ A HADJÁRATOKRÓL

Mint minden stratégiai játéknál, a Heroes3 esetében is kulcsfontosságú elem a gépi intelligencia. A második részben ez még – valljuk meg – meglehetősen kezdetleges volt, amit a program igen erőteljes csalásokkal kompenzált. Annak játszva ezekkel természetesen nem manipulálhatunk, mindenesetre a későbbiekben fel lehet készülni a legrosszabbakra. Az igazi profik taktikájukat az ellenfél képességeihez igazíthatják, a gyengébb A.I. ellen például jóval eredményesebben alkalmazhatjuk a váratlan rajtaütéseket.

Mindezen lehetőségeknek köszönhetően a játék szinte megunhatatlan – jómagam például egy teljes héten át gyűrtem egyetlen XXL-es pályát hét gépi ellenfél bősz támadásai közepette. Az különösen tetszett, hogy a gép irányította seregek

Egy kisebbfajta varázslótorony belülről. A varázslatok választéka egész korrekt, bár az a néhány üres polc azért nagyon csípi a szememet...





Igazi pokoltanya, bár az a tizennégy megszeppent pikás kissé lerontja az összképet

nem fogtak össze ellenem, hanem egymást is igen nagy elánnal zaklatták. Ezt alkalmasint remekül ki is lehet használni – elvégre nincs annál gyönyörűbb, mikor nevető harmadikként beveszünk egy alaposan meggyengített várost. Csak az a dolog egyetlen szépséghibája, hogy ezt a trükköt a gép is igen nagy előszeretettel alkalmazza...

AZ ÜTKÖZET

Az első dolog, ami a harcedzett veteránoknak itt fel fog tűnni, nyilvánvalóan a megnövekedett szállító szekér is, amely a lőfegyveres egységeknek biztosít végtelen muníciót. Elvileg nem lenne rossz, gyakorlatilag viszont teljességgel használhatatlan: olyan hosszú csatát még nem sikerült vívnom, melyben szerephez jutott volna.

Az ütközet menetét most nem boncolgatnám hosszabban, mivel meglehetősen egyértelmű a dolog. Arra mondjuk nem árt figyelni, hogy az opcióknál kapcsoljuk be a részletes tájékoztatást, így minden támadás előtt pontos előrejelzést kaphatunk a várható sebzésről. Ezt az adatot összekombinálva a célpont életerőpontjaival elég nagy biztonsággal előre lehet jelezni egy ütésváltás kimenetelét...

A legtöbb csata nem tart utolsó vérig, hisz a vesztére álló fél előtt két kellemesebb alternatíva is áll: a megadás vagy a visszavonulás. Az előbbi esetben elveszítjük hősünket, ám a legközelebbi kocsmában rögtön fel is szedhetjük serege túlélőivel egyetemben – csekély 2500 aranyért. A gond csak az, hogy megadáskor az ellen kiköthet egy "lelépti" díjat, ami nagyrészt lembe venni, hogy szökött vezéreinket csak egy körig fogadhatjuk vissza, aztán végleg eltűnnek – varásztárgyaikkal együtt.

A NYERŐ TAKTIKA

Na ez az, amiről nem igazán lehet beszélni: elvégre minden pálya és hős más és más taktikát kíván. Nem árt egyébként gondosan megvizslatni a győzelmi feltételeket sem, mivel sok esetben fő célunk nem is az ellen teljes kiirtása. Ami az alapelveket illeti, a győzelem kulcsa ezúttal is az erőkoncentráció. Túl sok hőst épp ezért nem is érdemes fejlesztgetni, bőven elég egy (legfeljebb kettő) tápos sereg fenntartása. Természetesen szükség lesz több hősre is, ám ezek fő feladata a városban toborzott szörnyek "szétosztása" illetve a felderítés lesz. Ez előbbi feladat egyébként rendkívül fontos, egy jól működő csatár-, illetve hőslánc kiépítésével akár egyetlen kör alatt is eljutatthatjuk az erősítést a távolban kalandozó fősereghez. Ez ugyan nem túl logikus dolog, viszont remekül beválik.



A dohányzás káros az egészségre, különösen akkor, ha ettől a sárkánytól kérünk tüzet

VÉGSZÓ

Három oldal ide, három oldal oda, túl nagy mélységben csak nem sikerült foglalkoznom a Heroes3-mal. Mentségemre legyen mondva mondva, hogy a játék hatalmas – minden szempontból. A számtalan egységnek, varázslatnak és képességnek köszönhetően hónapokon át kalandozhatunk Erathia földjén anélkül, hogy akár egy pillantra is elunnánk magunkat. A külcsín igényes, a belbecs lenyűgözően változatos – ennél többet egy játéktól sem remélhetek. Csak az bosszant, hogy a lovagok egységei aránytalanul erősek a többi fajhoz képest,



csatatér. Ez amúgy igen jót tett a Heroes3 játszhatóságának, mivel az előző rész lerohanásra épülő taktikája kissé nehezebben alkalmazható, s a repülő lények is jóval használhatóbbá váltak. A másik lényeges újdonság, hogy hőseink különböző harci gépeket is cipelhetnek magukkal (ezek többségéhez egy képesség is kötődik). A balliszta egy gyengébb lőfegyveres csapatnak felel meg, míg az elsősegély-sátor a sérült egységeinken gyógyít minden kör elején – sajna elég keveset. Csak a rend kedvéért: akad még egy utánpótlás-

a túlélők erejétől függ. Elég kellemetlen összegek szoktak ránk vicsorogni, ha történetesen fekete sárkányokat vagy angyalokat akarunk e módon megóvni a pusztulástól. A visszavonulásnál elveszik ugyan a sereg, viszont a varázstárgyak megmaradnak, s váltságdíjat sem kell fizetni, "hősünk" pedig dettó a legközelebbi kriсмóban piheni ki az ütközet fáradalmait. Általában ez a jobbik megoldás, bár ostromnál a védő félnek nem igen van hova visszavonulnia (magyarán nem él ez az opció). Ja, és nem árt figye-



Valahogy így képzelem el az Édenkertet, bár azt a randa aranysárkányt igazán kivághatná Gabi

A játék közepére/végére igen valószínű, hogy különböző fajhoz tartozó városokat is uralni fogunk (ha nem, akkor nyugodtan használjuk a restart opciót), ilyenkor kissé macerás lehet a számtalan különböző lények összevariálása. Egy hős irányítása alatt legfeljebb nyolc különböző egység állhat, a főseregben épp ezért a különböző fajok legerősebb csapatait érdemes állomásoztatni – egy angyal/ördög/griff/íjász/lovag/sárkány/efreet/mantikor csapatot például viszonylag kevés dolog állíthat meg egy jól irányzott áramszüneten kívül. A játék elején és közepén igen fontos lehet a vadonban szétszórt toborzóhelyek rendszeres látogatása is, ezeknél hetente egy megadott számú és fajtájú lényt toborozhatunk dicső seregünkbe. Egy angyal- illetve sárkánytoborzó hely korai elfoglalása akár az egész viadal sorsát is eldöntheti, úgyhogy ezúton is felhívnám a figyelmet a felderítés fontosságára.

A varázslók vezette seregeknél különösen fontos, hogy lehetőleg maradjunk a manakutak közelében. Példának okáért egy 200 manaponttal rendelkező ősmágus viszonylag lassan fogja visszanyerni varázserejét természetes módon (1-4 manapont/kör). Ha már itt tartunk: a játék messze leghasználhatóbb varázslata a Blind, mely egészen addig megbénít egy ellenfelet, míg azt támadás nem éri. Vicces darab, főleg ha huszon-egynéhány ördögöt kárhoztatunk cselekvésképtelenségre. Jól használható bűvige még a Town Portal, a Ligntning Bolt, Bless, Forgetfulness és a Dispel – más varázslatot nem is túl sűrűn szoktam használni, de mint tudjuk, ízlések és pofonok különbözőek.

multiplayer játékban egy hozzáértő tábornok vezetése alatt jóformán verhetetlenek. Egy szó mint száz: én mindenkinek csak ajánlani tudom a Heroes if Might and Magic 3-at, mint az elmúlt néhány hónap egyik legkellemesebb játékát.

T.J.

Heroes of Might and Magic III

FEJLESZTŐ:
KIADÓ:
WEBSITE: www.heroes3.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum:
Ajánlott:
3D-gyorsító:
Multiplayer:

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Kötelező darab – s nem csak a megszállott stratégák számára...

végítélet

95%



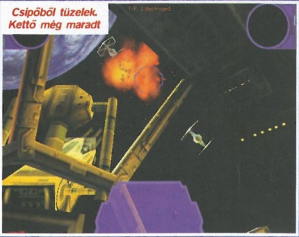
TopWare AG
6.995 Ft
GET MEDIEVAL
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!
A RÉGI C64-ES IDŐKET IDÉZŐ ARCADE-TIPUSÚ JÁTÉK AZ ÚJ KÖVETELMÉNYEKNEK MEGFELELŐ GRAFIKÁVAL.
LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÜZDELEM A VÁRTORNYOKBAN HUMOROS DIALÓGUSOK TÖMKELEGÉVEL: KERESD MEG ÉS PUSZTÍTSD EL DARIMILL SÁRKÁNYT ÉS TEREMTMÉNYEIT!
"Az 1998-as év legfelkapottabb játéka."
6.995 Ft
RAGE of MAGES
Magyar nyelvű kézikönyvvel!
25 küldetés, csodálatos hang- és képeffektek, 300 fegyver, 50 különböző ellenfél, egyszerre akár 16 játékos!
Vészhelyzet - 4.995 Ft magyar nyelvű szoftver
RoboRumble - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver
SILVER GAMES I. 10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft
MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft
Knights & Merchants - 6.995 Ft magyar nyelvű szoftver
JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft! Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével
EARTH GOLD EDITION magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft
MICROGRAFX DESIGNER 6.0 magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft
AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
SHOGO mobile armor division
6.995 Ft
Quake-tipusú játék csúcs 3D grafikával.
Kétféle játékmód: lábon és egy harci robot belsejében.
Ments meg egy várost és a testvéredet egy őrült admirális őrült tervétől!
Egy idegen bolygó.
Egy elveszett testvér.
Egy megtalált szerelem.
Egy küldetés...
TELJES MAGYAR NYELVŰ PROGRAM!
Találkozzunk az INFO '99 Szakkiállításon, a D pavilon 301/i standján!
Travelbox
Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.
a
TopWare AG
kizárólagos magyarországi képviselője.
3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.
Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310
Telefon/Fax: 37/315-905
E-mail: tbb@interdnet.hu

WINGEK A-TÓL Z-IG

Lehet, hogy közhelynek számít, amit most mondani akarok, de egyszerűen elképesztő, hogy George Lucas "műhelyeiben" milyen szinten építgetik egyre terebélyesebbé a Star Wars világát. Eszembe is jutott egy történet, amikor az egyik kedvenc művészfilmemben két magasan kvalifikált amerikai fiatal azt a mélyen szántó gondolatot feszegette, hogy az épülő Halálcsillag felrobbanásakor vajon mennyi civil, az-az ács és kereskedő hagyta ott ártatlanul a fogát. Akkor ezen a felvetésen igen jót derültem, pedig mint most kiderül, ez nem is olyan vicces. Ha már több szuperhős nem fér meg egy galaxisban, hát foglalkozni kell a hétköznapibb hősökkel is! Az X-Wing Alliance-ben most egy egyszerű kereskedőt alakítunk, aki csak sodródik a történelemmel, és boldogul, ahogy tud. Igaz, azért nem a Halálcsillag építésén fog dolgozni, hanem éppen ellenkezőleg – máskülönben aligha lenne kilátás Happy Endre.

RÉGES RÉGEN, EGY TÁVOLI GALAXISBAN...

"Történelmileg" ott tartunk, hogy Darth Vader ellencsapást mért a Lázadók bázisára a Hoth bolygón, s ezzel a polgárháború kiszélesedett. Egyre több és több bolygó válik a lázadók és a birodalmiak csatáinak színterévé, minekfolytán természetesen egyszerű civilek is – így vagy úgy, de – belekeverednek a konfliktusba. Így van ez az Azzameen családdal is, akik egy kicsi, ámde jól prosperáló szállítmányozási vállalatot irányítanak. A családra most nehéz idők várnak, hiszen egyedül állnak a mindenre kapható rivális cégekkel szemben, ráadásul a háborús helyzetet a szervezett bűnözés is kihasználja, és nem utolsó sorban: a Birodalom kezében lévő konglomerátumok sincsenek jó hatással az üzletre. A vetélytársak számára a korrupció, a tolvajlás és a vesztegetés mind hozzátartozik a "megszokott üzletmenethez". Az Azzameenek legfiatalabbjaként rajtunk a sor, hogy ha kell, a saját fegyverével győzzük le az ellenséget. Egy sereg üzleti tranzakcióban kell részt vennünk, sőt nem szabad visszariadnunk a csempészéstől és a kémkedéstől sem. A legfőbb ellenségünk a konkurens céget irányító Viraxo família, akik a könnyebb és az aljasabb utat választották, azaz mindenütt a Birodalom kegyeit keresik.



Csípőből tüzelek. Kettő még maradt

A HÉTKÖZNAPI HŐSÖK

Mint látható, a történet igen részletekbe menően meg van komponálva: bár egy szimulátorról van szó, a kidolgozottsága egy kalandjátékéval vetekszik. Amikor a repüléseink során megszólal az éterben egy-egy hang, ahhoz mindig tartozik egy külön személyiség. Rögtön az introban megismerkedhetünk a család fejével, Tomaasszal, amint éppen a Lázadó erőknek segít egy akcióban. Ő amúgy a józan gondolkodásáról híres, vagyis a Lázadók iránt érzett rokonszenve ellenére igyekszik távol tartani magát a Birodalom ügyleteitől – de mint az az őt üldöző Tie vadászokból is látható, ez nem mindig sikerül. Tomaas volt az, aki megalapította a Twin Suns céget, együtt a nagybátyussal, Antannal, aki viszont talán még az öregnél is óvatosabb (a bevezető képsorokon ezért is nem engedi Toomas hajóját az állomásához dokkolni). Antan szerint a családnak nem szabad belekeverednie a háborúba, merthogy csak egyetlen ellenség létezik: a Viraxo-féle vállalkozás. A legidősebb testvér, Galin valószínűleg az apja nyomdokaiba fog lépni: ő az, akire mindig lehet számítani, s aki legbelül szintén szimpatizál a Lázadókkal. A középső báty, Emon szöges ellentéte Antannak: ha valahol balhé van, ő ott biztosan jelen van. Végül a család tagjai közül van még egy hugica is: Aeron, aki a komputeres területen van igazán otthon. Rajtuk kívül továbbá még két személlyel tartjuk a kapcsolatot: a lázadóktól Olin Garnnal, aki a család (és főként Aeron) jó barátja, és Emkay-jel, az MK-09-es karbantartó droiddal, aki nagyjából azt a szerepet tölti be mellettünk, mint R2 Luke oldalán. Emkay több módosításon is átesett, minek következtében már nem csak egy egyszerű gépezet: harcias személyisége miatt legfőképpen másodpilótaként vesszük hasznát.



Az A-Wing vs űrállomás partit jelen esetben a kevésbé esélyes nyerte

A KÜLDETÉSEK

Szóval ott tartottunk, hogy átvesszük a legkisebb fiú, "Ace" irányítását. A bevetések kiindulópontjaként a család űrállomása szolgál, ahol először is Emkay-jel találjuk magunkat szemközt. Ha a robotra kattintunk, máris elindul a hologramlejátszója, s megtudhatjuk, mi lesz a feladat. Megjegyzem, hogy aki a Rogue Squadron után kapott kedvet a Star Wars mizériához, az jobb lesz, ha felköti a bugyogót, mert a játék a régi, X-Winges hagyományokat követi, tehát egy igen komoly szimulátor és egy kisebb kalandjáték egyben. Akik gyakorolták már az X-Wing, vagy a Tie Fighter kezelésében, azoknak az irányítás mondjuk nem fog gondot okozni. A gyorsítás, a lassítás, illetve az ellenség sebességének a felvétele a már bevált módon történik, s nagyjából a fegyverek gombkiosztása is maradt a régi. Jóformán minden billentyűre jut valami funkció, azonban ezzel nem akarok elijeszteni senkit, hiszen végül is nincs szükség mindenre. Nem olyan bonyolult az egész, nagyon lesarkítva a dolgot az alábbiak szerint fest egy küldetés. Felszállunk a bázisról, megkeressük az első útjelző bóját, és átugrunk a hipertéren. Megérkezünk a helyszínre, ráállunk az aktuális (és legkö-



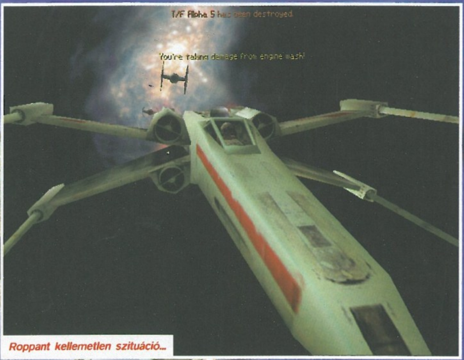


Tie Bombernek annyi, bár már az én pajzsaim is elég ramaty állapotban vannak



zelebbi) célpontra, mire a HUD-on megjelenő színes jelből máris tudjuk, merre forduljunk. A HUD alján három képernyő foglal helyet, melyeken szabadon lapozgathatunk az információk között. Az alapbeállításnál a jobboldalin láthatjuk a teljesítendő feladatokat, magyarul ezeket kell sorban "kipipálnunk". A fő hangsúly a sorrenden, és az időzítésen van. A megfelelő helyen kell lenni a megfelelő időben – ebben a kalandban ugyanis minden valós időben zajlik. Nem árt figyelni, hogy a társaink mit beszélnek a rádión: például Aeron gépe egyszer lerobban, nekünk pedig meg kell várnunk, míg közlik velünk, hogy az egyik bátyánk már kimenekítette, majd utána fel kell robbantanunk az üres hajót. Mondanom sem kell, hogy ha elhamarkodjuk a robbantást, a küldetés csúfos kudarccal végződik.

A küldetések típusa igen széles skálán mozog, hogy csak a legfontosabbakat ragadjam ki: van felderítés, kísérés, csapás mérés, elfogás, védekezés, üzletelés – s ez nagyjából vonatkozik a multiplayer játékokra is. Az egyszemélyes akciót most nem aprózták el úgy, mint legutóbb az X-Wing vs. Tie Fighterben, visszatérve a régebbi hagyományokhoz a történet egy igen részletesen kidolgozott cselekményszálon folyik – de ezt mintha már mondtam is volna. A kezdetekkor még semleges vállalkozóként áll egymással szemben az Azzameen és a Viraxo család, majd idővel mindkét fél teljesen nyilvánvalóvá teszi, hogy melyik oldalt választotta. Hősünk nyíltan a Lázadók táborában fog harcolni, s a végcél a második Halálcsillag megsemmisítése lesz. 50 bevetésen vehetünk részt, melyekben tehát egyrészt történelmet írunk, másrészt pedig a család érdekeit képviseljük. Dicső karriert futunk be: a sima teherhajók vezetése után beülhetünk X-Wingbe, A-Wingbe, B-Wingbe, Y-Wingbe, és más egyebekbe is. A fináléban még a legendás Millennium Falcont is megkapjuk, amelynek fedélzetén részt vehetünk a csatában az Endornál. Egyébként olyan eset is előfordul, hogy menet közben is válthatunk hajót: visszatérünk a hangárba, átszállunk, és úgy folytatjuk tovább...



Roppant kellemetlen szituáció...


A hostess-feladat sikeresen végrehajtva: a Vasudra épségben megérkezett céljához

A FEJLŐDÉS

Az űrcsaták minden eddiginél komplexebb környezetben zajlanak. Grafikailag a hipertértől kezdve a birodalmi rombolókig és az űrállomásokig minden nagyon ott van a spiccen, külsőre mind ismerős lehet a filmből. Elsőként a sorozatban most még belső térben is repkedhetünk! (Nevezetesen amikor a Halálcsillag belsejében kell manőverezni.) A küldetések között alig akad, amelyik ne használná ki a fantasztikus engine-t. Az egyes missziókon belül négy különböző térben, valós időben tudnak zajlani az események, s minden egyes szektorban kétszer annyi objektumot képes kezelni a gép, mint a sorozat korábbi tagjaiban. S hogy mit jelent a már többször is említett valós idő? Nos, például valamikor sokat vacakoltam az első feladatok valamelyikénél bizonyos konténerek átvizsgálásával, és később, amikor a következő raktár-szektorban kijöttem a térugrásból, már csak azt tudtam konstatálni, hogy a kalózok szépen elhúznak a zsákmányukkal...

A bevetéseinket – jó esetben – ott fejezzük be, hogy visszadokkolunk a bázisra, s a gép kiértékeli a teljesítményünket. Ezután visszaérkezünk az otthon melegébe, ahol rendkívül jópofa, hogy mindenféle szuvenírek jelennek meg a már teljesített küldetésekből. Egy kalóz lobogó az egyik felrobbant hajó maradványai közül, egy névtábla, ami szintén valaha egy hajóhoz tartozott, stb. A már végigvitt küldetéseket egyébként újrajátszhatjuk, mindössze be kell ülnünk a szimulátorba, amit a robotunk háta mögött találunk. Ebből a szimulátorból játszhatjuk amúgy a multiplayer játékokat is, továbbá ami vadonatúj (legalábbis az X-Wing sorozatban): a Skirmish módot is. Ezzel az új lehetőséggel mindenki olyan küldetést fabrikálhat magának, amilyent akar, és olyan hajóval repülhet – legyen az akár birodalmi – amilyenhez csak gusztusa van. Beállítható az ellenfelek száma, sőt intelligenciája, és még több tucatnyi egyéb paraméter.



Lesz mit mesélgetni az unokáknak házi múzeumunk eme ékességéről

A TÉNYEK

Az X-Wing Alliance-re joggal lehetnek büszkék a fejlesztők: nincs olyan vonatkozás, amiben ne elégítené ki az igényes közönség követelményeit. A 3D-s pilótafülkékben szabadon nézelődhetünk jobbra-balra, oldalvást pillantva például ott látjuk magunk mellett Emkayt. A Millennium Falcon típusú hajókban ráadásul még a gépágyús szerepét (G) is átvehetjük! (Közben automata pilóta aktiválható.) A lelkes Star Wars rajongók magyarul teljesen ugyanazt a technikát használhatják, mint a kedvenceik a filmben. Az illúzió pedig maradéktalan, amiről gondoskodnak a dinamikus zajok a térben, s a 3D-kártyák által biztosított látványeffektusok. Rendkívül hatásos, ahogy a hajót ért találatok nyomán fényes szikrák villannak fel, avagy füst keletkezik a pilótafülkében.

Statisztikailag minősítve a teljesítmény: több mint 200 objektum lett a játékhoz tervezve, melyek a legújabb 3D hardverrel már olyan minőségben (akár 1600x1200-as felbontásban) jelennek meg, mintha csak a filmvászonba repülnénk befelé. A nagy hajókhoz, űrállomásokhoz egész közel haladhatunk, sőt dokkolhatunk is hozzájuk. A csaták közben pedig egyfolytában szól a CB, szóval egy percre sem lankad a figyelmünk – a hangulatról már nem is beszélve! Az eredeti Star Wars sound trackek úgy váltják egymást, mintha csak a filmesek vágóasztalán kerültek volna a megfelelő részhez. Minden ízében profi a játék: multiplayerben és egyedül játszva is egyaránt lenyűgöző.

V.Z.

X-Wing Alliance

FEJLESZTŐ: Totally Games

KIADÓ: LucasArts/Activision

WEBSITE: www.lucasarts.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, joystick
Ajánlott: PII/266
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

A legszebb és legterjedelmesebb darab a Star Wars-játékok sorában

végítélet

93%

Egy hifi scifi

Side of the

Valamikor réges-régen (megvan annak talán már 5-6 éve is), a CD-s technológia hajnalán a játékfejlesztő cégek nagy vidáman fedezték fel, hogy egy ilyen kis csillogó korongon milyen szép nagy rakás digitális adatot lehet elhelyezni, legyen az bár program, zene – vagy mondjuk éppen film. Akkoriban úgy tűnt, hogy egy teljesen új stílus honosodik meg, elsősorban a kalandjátékok terén: a számítógépes animációkat és grafikát felváltják az interaktív filmek, amelyek "Insert CD 514"-típusú beszólásokkal szórakoztatják a rémült játékosokat. Nem kell többet grafikusokkal és programozókkal vesződni hónapokon át – veszünk egy rakás B- (vagy inkább Z-) kategóriás színészt és rendezőt, aztán gyorsan leforgatunk egy játékot! Így születtek olyan szörnyszülöttek, amelyeket fel sem kellett installálni a masinára: az ember betöltötte egy videólejátszóba, és szépen végignézte jelenetről-jelenetre az "egész" játékot. Mostanra már elmondható, hogy ez a játékkészítési technika vadhajtásnak bizonyult, és a teljes képernyős videók idővel visszavonultak oda, ahova valók: az eseményeket átkötő jeleneteknek. Fehér hollóként azért még fel-feltűnedezik egy-egy valós szereplőkre alapozott próbálkozás a kalandjátékok egén, de igencsak ritkán, és akkor is inkább üdítő változatosságot jelent, már amennyiben a szokványos stílust a filmekkel ötvözik. A tavalyi év egyetlen ilyen próbálkozása a Black Dahlia volt, és nagyon csodálkoznék rajta, ha idén a Dark Side of the Moonnak nagyon sok vetélytársa akadna a műfajában.

A Pink Floyd-rajongók hirtelen fellángoló lelkesedését le kell hűtenem: a játékot nem Roger Watersék egyik legjobb albuma inspirálta, semmi köze nincsen hozzá. A történet tulajdonképpen egy sci-fi, de bőven merít a ponyvaregények teljes eszköztárából. Lesz itt minden: gyilkosság, összeesküvés, titokzatos idegen lények, ármány és szerelem, toronyóra lánccal. A játékban egy Jake Wright nevű fiatalembert alakítunk, akit mostanában sajnálatos családi tragédia ért: titokzatos körülmények között elhunyt Jacob nevű bácsikája, aki végrendeletében minden vagyonát ránk hagyományozta. Ez ugyan első ránézésre nem különösebben nagy érték: mindössze egy bányászati jog a Cepheus-6 csillagrendszer kilencedik holdján, a Luna Crystan. A bevezető képsorokban Jacob bácsi utolsó perceit szemlélhetjük. Vadul menekül Luna Crysta zegzugos folyosóin az őt üldöző titokzatos árny elől, mignem – az akciófilmek kiirtandó szereplőinek jó szokása szerint – egy lezárt zsilip előtt végleg zsákutcába kerül. Az őt követő árnyból egy meglehetősen ronda idegen lény materializálódik, közli néhai bácsikánkkal, hogy most már jó lenne, ha abbahagyná a futkározást, mellesleg pedig mindenképpen beszélni fog. Utóbbi kijelentését alátámasztandó előhúz egy elég ronda kinézetű szúrófegyvert is. Jacob bácsi néhány találós kérdést hebeg ("Ki vagy te? Mi vagy te?"), aztán ő is elővesz valamit a kabátja alól: nevezetesen egy detonátort. Az idegen erre taktikusan elhúzza a csíkot, bácsikánk pedig lemondó kifejezéssel belebámul a kamerába, és "Hát ez szívás!" kommentár kíséretében apró darabokra robban, teljes mértékben megspórolva ezzel a temetéssel járó költségeket. Hat héttel később egy űrkomp fedélzetén pedig megérkezik az unokaöccse, hogy átvegye az örökségét, kiderítse, hogy miért kellett a bácsikájának öngyilkosnak lennie – hogy e barátságtalan hely egyéb sötét rejtélyeinek feltérképezéséről már ne is beszéljünk.

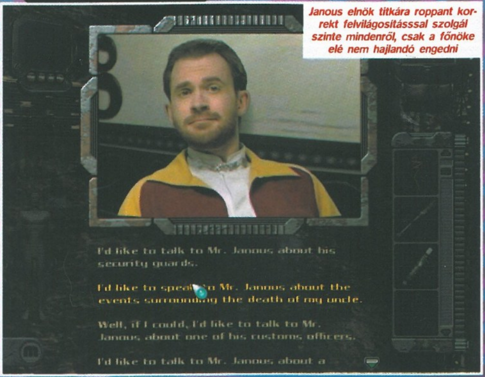


A Vibra Dose reformtáplálkozás a Trainspotting szereplőinek kedvenc elfoglaltságát idézi

A játék technikája a Black Dahlia és egyéb elődei után már nem különösebben meglepő: a hátteréket számítógépen renderelték, az előtérben pedig blue box-technikával felvett színészek tesznek-vesznek. A 6 CD-nyi terjedelem ugyan már nekifutásból kicsit ijesztőnek tűnik, de amikor megláttam, hogy a játéktér a képernyőnek csak egy töredékét foglalja el, súlyos gyanú vert gyökeret a szívemben: ebben igen sok videó lesz... Ez a balsejtelem nem igazolódott be, illetve nem ebben a formában: nem "igen sok" videó van benne, hanem NAGYON-NAGYON SOK(K)!

A kezelés egyébként teljesen egérvezérelt, a billentyűzetet nem is kell (meg nem is lehet) használnunk. A pointert a játéktér négy szélén levő zöld sávra mozgatva tudjuk horizontálisan, illetve vertikálisan mozgatni. A körbepillantás lehetőségét nem árt jól az eszünkbe vésni, ugyanis a szerzők mindent elkövettek, hogy kitoljanak a figyelmetlen játékossal: egy csomó huncutságot dugtak úgy el, hogy csak sanda pillantásokkal lehessen rájuk lelni. (Kedvencem a fejünk felett húzódó kötél és a szekrény ajtajának belső részére felaggatott kulcs.) A pointer színe a játéktérben mindig mutatja az aktuális üzemmódot: normál esetben kék; zöldre vált, ha a játéktérben levő dologgal lehet valamit kezdeni (kinyitni, felvenni, stb.), bár tegyük hozzá, hogy nem mindenhol; szövegfelhőt jelez, ha csevegésre nyílik mód; illetve nyílként jelzi, hogy melyik irányba lehet megindulni. A helyváltoztatásnál egyébként azzal az ismert technikával találkozunk, hogy az egyes helyszínek közötti mozgást egy videó érzékelteti. Ez esetenként elég hosszú "séta" is lehet, így tehát elég barátságos a dupla kattintás lehetősége, mikor is hősünk vágtatva teszi meg az utat. Ami érdekes, hogy két helyszín között mozogva újabb kattintással bármikor megállíthatunk nézelődni. Nem mintha különösebben szükség lenne rá, ugyanis az egyes események mindig egy-egy helyszínhez kötöttek – de legalább megmutatják mindenkinek, milyen ügyes a Video Reality engine.

A párbeszédeknél maradtak a jól bevált technikánál: egy figurával szóba elegyedve kapunk egy pár lehetséges mondatot, és azok közül válogathatunk témát. Kicsit idegesítő sajátosság, hogy a legtöbb esetben nem lehet az összeset kimeríteni, pedig a legtöbb információt szóban kapjuk a játékban. A beszélgetés egy adott témánál véget



Janous elnök titkára roppant korrekt felvilágosítással szolgál szinte mindenről, csak a főnöke elé nem hajlandó engedni


Jacob nagybácsi életének utolsó perce kezdődik



Így szerelnek lézerfűrészt

Moon

ér, és esetleges mellékinformációkat néha csak úgy tudunk megszerezni, hogy újra betöltünk egy kimentett állást.

A tárgyaink listáját a hátizsákra kattintva tudjuk elérni, és aki kezdetben belelapozik, biztos, hogy elszörnyed a kapacitásán. Mondjuk nem számoltam meg, de van vagy száz férőhely benne. Az elszörnyedés teljesen jogos, ugyanis amikorra a történet kezd kialakulni, már vagy 30-40 tárgyat hurcolunk magunkkal, és külön kis kedvesség, hogy a már felhasznált cuccok is tovább utaznak velünk, egyeseknek ugyanis több funkciója is lesz. A tárgyról ugyan felvételekor kapunk egy szép kinagyított képet, amin néha elolvasható a felirat (rendszerint a neve), de teljesen hiányzik a megvizsgálás lehetősége, ami azért – már csak a mennyiségüket és néha "futurisztikus" nevüket figyelembe véve is – elég kínos. Igaz ugyan, hogy a program néha segít, ha a játéktérben használhatjuk a kezünkben levő dolgot (a monokróm pointer színesre vált), de ez nem törvényszerű. Igazából nem is tudom, hogy ez programhiba akar-e lenni, vagy csak tovább akarták nehezíteni a dolgunkat. Tárgyat egyébként nemcsak a játéktérben lehet használni: összekombinálhatjuk őket a tárgylistában is (például patront teszünk egy pisztolyba), illetve néhányat a bal oldalon levő figurára húzva magunkon is használhatunk (például viselünk egy övet).

Nem szóltam még a bal felső sarokban levő érdekes kis ketyeréről, polgári nevén a "Videó Digitális Asszisztensről" (röviden VDA). Ez négy funkciót is ellát:

Clips: Ez egy nagyon barátságos funkció. Megnézhetjük rajta az összes társalgás videóklipjét, amit a játék eleje óta folytattunk. Igaz ugyan, hogy rendszeres CD-cserével jár, de mivel a fontos infok a párbeszédekben rejlenek, kiváló ötlet volt.

Mail: Modern e-mail rendszer, videó formában (v-mail). Már kezdetben is van néhány, de menet közben még érkezik egy rakás.

Map: Automatikus térképezés. A méreteket figyelembe véve igen kellemes opció – lenne, ha nem csak az összefüggő tereket mutatná (vagyis egy egy helyszínből álló zárt szoba esetén azt az egy helyszínt).

Notes: Leszállás előtt az űrsiklóban magunkhoz vehetünk egy lézerceruzát (ha pedig elfelejtjük, az utaskísérő nyomja a kezünkbe), amely a későbbiekben kézi scannerként használható. A játékban egy nagy halom aktához, illetve kézzel írott információhoz jutunk. Ezeket a ceruzával digitalizálhatjuk, majd a ceruzát a VDA-ra helyezve szöveges formában tárolhatjuk. Persze nem csak szöveget lehet scannelni, és a scannelést nemcsak a VDA-ra lehet továbbítani...



Kedvenc szőke barátnőnk a blackjack-asztalnál potenciális pénzforrásként szolgál



Putty! – már megint meghaltam. Most Grice főnök puffantott le. Sebaj, fő a vidámság!

Érdekesen alakul a "meghalás" esete is, ahol a szerzők szerintem nem igazán tudták eldönteni, hogy mi is lenne a helyes megoldás. Meghalni végül is meg lehet a játékban (Jake drámaian suttogva közli, hogy meghalt, de azért jól jönne még egy esély) – és ettől függetlenül folytathatjuk a dolgot arról a helyszínről tovább, ahol utolsó perceinket éltük. Sajátos egy megoldás.



Online TV Shop. Méretre készített kollekció, francia akcentussal beszélő terminál

Ennyit a kezelésről, és mivel a Cinkelt lapokban valószínűleg nekidurálјuk magunkat a megoldásnak, térjünk is át az értékelésre. Kezdjük a jóval. Ilyen típusú kalandjátéknál általában turáni átok a túlságos linearitás. Hát itt aztán ilyesmiről nem nagyon lehet beszélni! A játéktér nagyon nagy, és viszonylag népes is, így tehát az első néhány óra nagyon kellemesen eltelik azzal, hogy záporoznak ránk az információk és azon álmélkodunk, hogy hova is kerültünk. Természetesen van egy elég rugalmas cselekmény, de mivel több szálon is el lehet indulni, sosem döglik be annyira a dolog, mint például a Black Dahliaban, ha esetleg nem találtunk meg egy nyamvadt tárgyat. Kettes számú pozitívum pedig a történet hosszúsága: nem árt több napi hideg élelemmel, borotvával és fogkefével nekikészülni a végigjátszásának.

A fenti két momentum ugyan nagyon nagy erény egy kalandjátéknál, de azért vannak gyermekbetegségei is. A szerteágazó cselekmény mondjuk magában hordozza az állandó CD-cseberét, de ez mondjuk még a kisebbik baj. A nagyobbik abban rejlik, amit a bevezetőben említettem a Z-kategóriás filmesekről. Túl azon, hogy meglehetősen sztereotip figurákat alakítanak, a "színészek" jobbára nem játsszák, hanem csak mondják a szerepüket. Jó, persze, Robert de Niro vagy Jack Nicholson éppen nem ért rá. Külön szám még a "kosztümdizájner" munkája, amelyet talán csak a szocreál Star Wars ("Pirx pilóta kalandjai") múlhat alul. Megértem, hogy egy adott költségvetésből kellett dolgoznia – de hát ENNYIRE?! Jacob bácsikánk ebben a szerelésben akár a 4-es metró elől is menekülhetne, és a többi szereplő cucca is úgy fest, mintha egy ötvenes években készült Superman-filmből kölcsönözték volna garderobejukat. Persze ezen még túl lehet lépni, az viszont már elég nagy bökkenő, hogy teljes mértékben hiányzik a tárgyak megvizsgálásának lehetősége, ami azért egy sci-fi témájú játéknál nem lenne rossz. Szintén nagyon hiányzik a párbeszédek szöveges megjelenítése is, mert még egy közepes angol nyelvismerettel rendelkező játékos is elég rendesen megizzad, míg mondjuk Oliver Whistler selypítéséből kihámozza, hogy mit is mond az illető úr.

Mit kaptunk? Egy bonyolult, szerteágazó és elég izgalmas kalandjátékot, néhány bosszantó vonással a külcsínben – mintha a Manchester Unitedet mezítláb küldték volna ki a pályára. A kalandokra beállt játékosok talán megkedvelik, de nem túl sok Tomb Raider- vagy Red Alert-rajongót fog megnyerni ennek a stílusnak.

Dark Side of the Moon

FEJLESZTŐ: Southpeak Interactive
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.southpeak.net
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: nincs
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

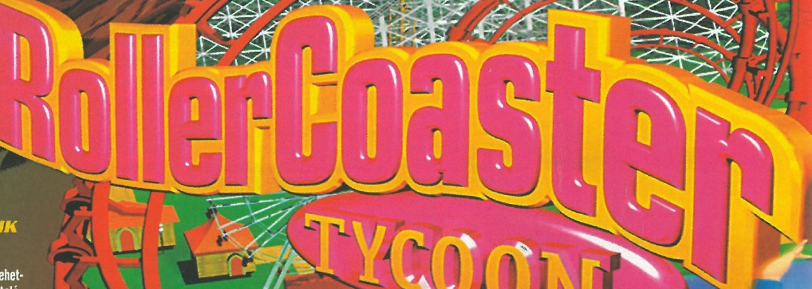
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Kicsit nehezen emészthető darab – de akkor aztán megtölti az egész gyomrot!

végítélet

84%



THEME VIDÁM PARK

Na, ez gyors volt! – mondhatnók, hiszen még csak a múltkori számunkban írtunk egy szerény kis előzetest az igen diplomatikusan tavaszra ígért Rollercoaster Tycoonról, és máris itt hullámzanak a vasutak, ringlenek a spilek, kókadozva libignek a libikókák, hogy egyéb kretén szóviccekről már ne is beszéljünk.Chris Sawyer, a Transport Tycoon szülőatyja ezzel a játékával igen elmés dolgot kísérelt meg: megpróbálta a TT irányítási rendszerét ötvözni a Bullfrog Theme Parkjának alapötletével, azaz a reménybeli játékos egy vidámpark-tulajdonos zűrös hétköznapjainak a kellős közepébe csöppen. Márpedig ezek meglehetős hányattatásokkal járó hétköznapok – és mint kiderül, ez aztán a szó legszorosabb értelmében is értendő!

Az első vidámparkba illő effekt már rögtön az installálás után nyakunkba zúdul, midőn megpróbáljuk elindítani a játékot, ugyanis derék Windowsunk vagy 20-30 másodpercig minden különösebb életjelenség nélkül csak néz kifelé a fejéből, amitől idegesebb játékos nyomban a Reset gomb felé kapkod – ideges játékosból azonban sohasem lesz menő vurstlimogul, továbbá nekik igen megnyugtató az a tény, hogy ez az egyetlen negatívum, amelyet több napi kutatás után felleltem a játékban.

A PÉNZT KÉRETIK ITTHAGYNI!

Miért megy az ember a tivoliba? – tehetjük fel a TV-s vetélkedőműsorba illő találós kérdést. Válasz: leginkább azért, hogy jól érezze magát. Ez kissé költséges mulatság, így tehát e neves alkalmakkor jelentős mennyiségű készpénzzel is felszerelkezik. A mi feladatunk pedig abból áll, hogy addig tartsuk a parkunkban a delikvenseket, amíg a náluk levő összeget maradéktalanul el nem költik. Ennek több módja is van, a legegyszerűbb természetesen az, hogy egyrészt már eleve kiraboljuk őket a belépőjegyek árával, másrészt pedig szemkápráztató látványosságokat építünk nekik, ahol kedvükre költekezhetnek. Mivel az emberek ízlése (illetve tűrőképessége) alapvetően különbözik, célszerű a sokszínűség alapelvét követni, hiszen a hetvenéves nagyanyó például már messziről rosszul lesz egy olyan hullámvasút látán, amiről viszont a hétéves unokája egyszerűen nem hajlandó leszállni. Amíg ki-ki a maga szórakozásaival van elfoglalva, különféle fizikai szükségletei is előkerülnek: például megéhezik-megszomjazik. Így tehát gondoskodnunk kell arról is, hogy látogatóink a megfelelő helyeken magukba szólíthassák kólájukat, illetve popcorn, vattacukor és hasonló tápláló élelmiszerekkel verhessék el éhüket. A táplálkozás újabb fizikai szükségleteket idéz elő, amelyeket látogatóink a mellékhelyiségekben csillapíthatnak. Szintén az anyagcseréhez kapcsolódik még az emberkék egy igen fontos paramétere, nevezetesen a "Nausea". Ez ugyan úgy hangzik, mint holmi igen buja nimfa a római mitológiából, de annál sokkal prózaibb dolgot takar: az émelygés szintjét. Nem tudom, próbáltatok-e már két hamburger, egy fél pizza, egy zacskó chips, három vattacukor és két liter kóla után felülni egy hullámvasútra – ööö, szóval maradjunk annyiban, hogy a reggelitől való megszabadulás ebben a vidámparkban sem kizárólag a klotyóban történhet...

Tök jó poén, hogy minden egyes látogatónknak önálló személyisége van (akár el is nevezhetjük őket), és rájuk kattintva közvélemény-kutatást végezhetünk: megnézhetjük, hogy milyen intenzitású szórakozásra vágynak; hogyan állnak különféle jellemzőik (boldogság, energia, éhség, szomjúság, émelygés, toalett); mit hurcolásznak magukkal; mennyit költöttek és mire; mennyi pénz van náluk; és főleg megtudhatjuk azt is, hogy miket gondolnak. Utóbbi különösen akkor hasznos info, ha egy látogató dühösen elhagyta a park területét: ezekre mindig érdemes egy pillantást vetni, hogy megtudjuk, a többi vendéget hogy bírhatjuk maradásra.



Az 1829-es vendég most kissé gyengélkedik. Nyilván megviselte a szfinxem egyik találós kérdése

ÉPÜLETES ÉPÜLETEK

A vidámpark létesítményei hat különböző csoportba vannak sorolva, amelyeket igen ötletesen egy-egy figura feje jelképez. Minden pályát adott számú látványossággal kezdünk, de ha dotáljuk kutatásaikat, "tudósaink" újabb és újabb dolgokkal fognak előállni a megadott témakörökben, ami lehet mondjuk egy új látványosság, vagy akár egy meglévő dolog továbbfejlesztett változata.

Panorámajáratok: Ezek közül eddig csak hárommal találkoztam, nevezetesen a minivasúttal, a monoraillel és a libegővel. Az alacsonyabb ingerküszöbű vendégek között népszerűek, továbbá – lévén zárt kocsikkal közlekednek – akkor, amikor esik az eső. Ezenkívűl zűrösebb pályákon arra is használható, hogy a bejárattól eljuttassuk a vendégeket parkunk igazi büszkeségeihez, mivel ezeknél több állomást is építhetünk.

Nyugisabb látványosságok: Ezek között találjuk azokat a szórakoztató építményeket, amelyek a kisebb vidámparkok szokásos kísérői, és az alacsony intenzitású látogatóknak készül. Kísértetkastély, útvesztő, óriáskerék, szerény kis körhinta, autópálya, panorámatorony, csúszda, dodzsem és az "űrgyűrű" az ismert repertoár. Komolyabb bevételt csak a játék kezdetén jelentenek, a nagyobb számok megépítése után azonban már engednünk kell a belépők árából.



Claustrophobia – szép név egy hullámvasútnak. Az ikertestvére pedig lehetne Puke Nukem

Hullámvasutak: A vidámpark legfőbb mulatságai, és ezzel egyben fő bevételi forrásaink. Van itt mindenféle típus fától az acélig, a minitől a maxi méretig – még olyan is, ami függővasút. A hullámvasutakat a húzósabb szórakozást kedvelők látogatják, a park látogatóinak egy része már a bejáratától visszafordul, mondván, hogy ez kicsit túl intenzív neki – a kevésbé jó felismerő képességgel rendelkezők pedig vagy elzöldült fejjel üldögélnek tőle egy padon, vagy a tízóraijukat helyezik a járdára. (Esetleg mindkettő.)

Zűrösebb látványosságok: Egyéb kalandos dolgok tárháza, ahol az émelygési szint szintén derekasan nőhet. A legegyszerűbb a ringlispíl, de akad itt toronyból lezuhanó gravitációs kabin, lengőhajó kétféle, illetve a Top Spin (ez egy nagy lengőkarra szerelt kabin, ami ide-oda forog – rossz nézni is). A legjövedelmezőbb befektetésnek ebből a csoportból nálam a gokart bizonyult. Hogy a 3D Cinema hogyan került ide, azt máig sem értem – úgy látszik, szédülni abban is lehet.

Nedves mulatságok: Itt vannak azok a mókák, amelyekben a látogatók csuromvizesek lehetnek. Van szerényebb változat (csónakkölcsönző, amihez szükség lesz egy tóra is), és durvábbak is (vízicsúszda, vagy mondjuk a "rönkúsztató"), amelyek szórakoztatási, bevételi és émelygési szintben a legkeményebb hullámvasutakkal vetekszenek.

Boltok: A különböző boltokban juthatnak vendégeink frissítőhöz, illetve különféle olyan kajákhoz, amiket ilyen helyen fogyasztani szoktak az emberek (hamburger, vattacukor, jégkrém, pizza, chips, popcorn). Az étkezés okozta szorító érzetek csillapítására szükség lesz néhány mellékhelyiségre is. Építhetünk még luftballonárust is (tök jó, hogy a vendégek rendszerint elengedik

őket, és így mindig száll pár darab az ég felé), továbbá a szuvenír üzletet, ahol majd játékokat vehetnek az arra rászorulók. Az egyik legfontosabb épület itt az információs bódé, ahol a park térképeit és esernyőket sózhatunk a látogatókra. Tulajdonképpen a boltok is termelhetnek pár fontot, de azt azért tartsuk szem előtt, hogy elsődleges feladatuk a látogatóink kényelme, azaz az, hogy a parkban tartsuk őket. Aki a WC-pénzen akar meggazdagodni, ne csodálkozzék, ha a jónép inkább hazatér megkönnyebbülni!

A boltok kivételével minden egyes épületnek kell építenünk egy be- és egy kijáratot, továbbá várakozóhelyet (Queue) a bejárat elé. Egy óriáskeréknél elegendő lesz egy-két pozíciónyi is, de egy dögös hullámvasútnál jóval hosszabb szükséges, két okból is: ha a látogató beáll a sorba, akkor már biztos, hogy felül az adott mókára – tehát fizetni is fog; ha viszont teli van a várakozóhely, akkor már eleve meg sem áll.

Hosszabb pályával rendelkező látványosságoknál (hullámvasutak, vízicsúszdák, gokart) lehetőség van arra, hogy egyedi design alapján építsük meg őket (a panorámajáratoknál muszáj, a többieknél viszont már van egy-két előre elkészített darab). Ez a játék egyik legjobb része,


A barlangvasút népszerűsége csökkenőben: jelenleg csak egy panda látogatja


Aki pedig haza akar menni, azt lelövi a kijáratnál elhelyezett biztonsági őr!

mert egy igen egyszerű kis tervező segítségével mindenki szabadon engedheti a fantáziáját. Összekombinálhatunk egymással akár több építményt is, a terepadottságokat kihasználva akár a föld alatti alagutat építhetünk – a lehetőségek gyakorlatilag korlátlanok. Már amennyiben figyelembe veszünk pár apróságot:

– tudnunk kell előre, hogy hány "kocsi" fog a pályán közlekedni, ugyanis olyan hosszú beszállót kell építenünk, amelyen az összes kocsi egyszerre elfér;

– pálya tervezésénél azért nem árt figyelembe venni azokat a megkötéseket (lejtési és emelkedési szögek, meg ilyesmik), amelyeket a játék a típus kiválasztásánál javasol, ugyanis a gravitáció a játékban is működik;

– saját tervezésnél nem árt üzembe helyezés előtt egy tesztmenetet is lefuttatni.

Az épületekre kattintva egy csomó apróságot állíthatunk a működésükben, amelyeket nem árt már a nyitás előtt megtenni. A "kocsiknál" például beállíthatjuk, hogy a móka hány "kocsival" (illetve ha van olyan: szerelvénnyel) üzemeljen. A fogaskerekeknél adhatjuk meg a működésre vonatkozó jellemzőket: beállíthatjuk például, hogy milyen üzemmódban működjön (a gokart például jóval népszerűbb verseny módban, mint sima köröfamilyzéssel, valamint a Top Spinnek is van kezdő, intenzív és megveszekedett üzemmódja is); megadhatjuk a kihasználtságot a maximális és a minimális várakozási idővel; az indítást összehangolhatjuk a szomszéd látványossággal; valamint megadhatjuk, hogy a szerelők hány percenként vizsgálják meg a masinát. A pemzli segítségével magukról megfeledkezett iparművészek olyan színekre mázolhatják az építményt (és a kocsikat külön-külön), amitől egy Benetton-reklámgrafikus is szívszélhűdést kapna, míg az órával és a grafikonnal a kezdő könyvelők merülhetnek bele a különféle statisztikai adatokba, különös tekintettel például az intenzitásra és az émelygésre. A pénznél találjuk a gazdasági ügyeket, ahol megadhatjuk, hogy mennyi legyen a belépő (vagy az eladott cucc) ára, illetve a bevétel és üzemeltetési költség függvényében megtudhatjuk az aktuális és teljes profitot is. A legfontosabb jellemző az épületeknél az utolsó ikon, azaz mit gondolnak róla a vendégek: hányan látogatták meg, mekkora a népszerűsége, mennyien voltak elégedettek vele. A népszerűtlenség oka lehet átmenetileg az időjárás (például zuhogó esőben nem szívesen hullámvasutazik senki), vagy akár egy újonnan megnyílt szomszédos látványosság (egy új cucc mindig csökkenti az összes többi vonzerejét), de ha nem erről van szó, akkor nem árt megnézni, hogy mit gondolt az erre járó utolsó néhány vendég. A lecsökkent népszerűséget ellensúlyozhatja, ha 20-30 pennyvel csökkentjük a belépők árát.

EGY (JÓL) MENŐ TIVOLI

Kezdjük minden alapjánál, vagyis a pénznél. Ez a játék jóval barátságosabb, mint a hasonló gazdasági szimulátorok: ha nem szabunk irreálisan magas belépőket (egy jobb hullámvasúton sem kell több 2,5-3 fontnál) gyakorlatilag nem is nagyon lehet ráfizetéses a vállalkozás. (Ez nem vonatkozik a park belépőjegyére, amit rendszerint maguk a látogatók kevesellnek: ott nyugodtan el lehet kérni 8-10 fontot is.) Ha pénzre van szükségünk, akkor 50.000 fontig a bank bármikor ad, nevetséges kamatokkal (10.000 fontra például 16 font volt – egy ilyen konstrukciót a valós életben is elfogadnék!).

Jöhetnek a látogatók! ők szép lassan jönnek maguktól is, de a folyamatot némi reklámmal meg is lehet gyorsítani. Lehet hirdetni az egész parkot, egy adott látványosságot, vagy ígérhetünk valami ingyenes dolgot is (pia, kaja, belépő vagy egy menet az egyik attrakción – én erre a célra a már leharcolt régi Kísértetkastélyomat szoktam használni). Igaz ugyan, hogy egy-egy reklámkampány elég drága, viszont mindig busásan meghozza a hasznát.

Nagyon fontos a jól kiépített úthálózat. Ha például egy nagyobb parkban túl sokat kell a bejáratig gyalogolni, akkor hazatérni kívánó kuncsaftjaink hajlamosak eltévedni. Ez esetleg megdobhatja a környékbeli info kioszkok térképeladásait, de mire az elveszett látogató kikecmereg, olyan dühös lesz, hogy nagyon! A mérgesen távozók pedig alaposan lerontják a park minősítését, ami igen kellemetlen dolog, különösen olyan esetekben, amikor azért akarnak hazamenni, mert az összes pénzüket elköltötték, azaz boldogan távoznának. Az utak azért is fontosak, mert a vendégek fő problémája rendszerint a zsúfoltság: központi fekvésű helyeken tehát nem árt "többsávos" utakat építeni. Mivel a jónép "eloszlik az útfelületen", azaz mindenfelé mászkál, nem kell spórolni a járdával: nyugodtan építhetünk kitérőket és kerengőket akkor is, ha nem vezetnek sehová – csökkentik a zsúfoltságot.

Fontos szerepe van még a park "berendezésének" is: különféle hagyományos és trópusi növényekkel parkosíthatunk, szobrokkal és szökőkutakkal díszíthetjük a kopárabb helyeket. (Kutatóink egyébként feltalálhatnak római és egyiptomi stílust is, piramisokkal, oszlopcsarnokokkal és hasonló finomságokkal.) Fontos szerepet kap a tisztaság megőrzésében még két prózai tárgy: a pad és a szemétláda. Az előbbin üldögélve pihenik ki fáradalmaikat a pillanatnyilag rosszul lévő látogatóink, de a kajáldák környékén is szívesen leülnek csipegetni. Kukákra azért lesz szükség, hogy a magukkal hurcolt szemetet ne az út közepén hajigálják el. Ez a két cucc és velük együtt a lámpák egyébként amortizálódnak is: ha töröttet látunk belőlük, akkor cseréljük ki őket újra, mert a látogatókat idegesíti a vandalizmus.


A frappánsan Tea Volley névre keresztelt tivoli kezd egész jól festeni

Alkalmazottaink is lesznek a parkban, akik között négy szakma képviselteti magát. A takarítók pucolják el az útról a szemetet, illetve a félig emésztett hamburgereket, ha egykori gazdájuk émelygése túllépte az elviselhető szintet. Ezenkívül kiürítik a szemetes vödröket, locsolják a virágokat, illetve vágják a füvet. A szerelők ellenőrzik a megadott időpontokban a látványosságokat, illetve megjavítják őket, ha mégis lerobbannának. A biztonsági őrök ügyelnek arra, hogy a "vandálok" minél kevesebb padot és kukát törjenek össze, míg a szórakoztatók pandának, elefántnak vagy tigrisnek öltözve szórakoztatják a jónépet. Az összes alkalmazottunkat bármikor át lehet pakolni bárhová, de megadhatunk nekik egyes működési körzeteket is.

HÁT EZ TÖK JÓ!

...és ezzel tulajdonképpen el is mondtam mindent a játékról. Már maga az alapötlet is elég jópofa volt, a kivitelezés pedig nagyszerűre sikeredett. Halálosan egyszerű kezelőfelület (aki sétáltatott már ikonokat a Windows desktopján, annak ezzel sem lehet gondja), akár 1024*768-as felbontás hi-color színmélységben, a hangulathoz nagyszerűen illő zene (mondjuk önmagában nehéz lenne hallgatni ezeket a Lagzi Lajcsi-hangszerelésű Strauss-polkákat, de az biztos, hogy kiváló vurstli-hangulatot teremtenek). A játék már jellegéből adódóan ugyanazon a pályán is minden alkalommal más, de 20 parkot népesíthetünk be látogatókkal. A feladat ugyan nem változik (adott időn belül el kell érnünk egy bizonyos látogatószámot az adott minősítéssel), de a környezet és a terep viszont annál inkább! Ráadásul még meg sem kell ölni benne senkit, nem kell kitolnunk senkivel (bár ha jól belegondolok, sajátos hangulata lenne a szomszédos vidámpark lebombázásának is), szóval még az idealisták is jól érezhetik magukat benne. Csak két apróság nem tetszett benne: a tereprendezés (mármint a dombok eltüntetése) egy kicsit túl körülményes (a költségessége is, de azt betudhatjuk annak, hogy rá akartak szorítani bennünket, hogy a terepet figyelembe véve építsük a parkokat) továbbá lejtőn nem lehet útkereszteződést építeni. Egyébként már csak a gépigény miatt is ajánlom mindenkinek 9 és 99 év között.

CoVboy

Rollercoaster Tycoon

FEJLESZTŐ: Chris Sawyer
KIADÓ: Microprose/Hasbro
WEBSITE: www.rollercoastertycoon.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Bárkinek, bárhol, bármikor

végítélet

91%

HIPER A VIPERA

Két párhuzamos színes sáv, 8000 köbcentis 10 hengeres V-motor, 700 lóerő, és több mint 320 km/órás végsebesség. Mindezt csak össze kell adnunk, s a kissé leegyszerűsített matematikai művelet végeredménye nem más, mint a Dodge Viper GTS-R, ami amerikai fizetőeszközben kifejezve 250.000 dollár. Az egyik legdivatosabb amerikai sportkocsiról van ugyebár szó, mondhatni a nemzeti büszkeségről, mely autó végre valahára felvette a versenyt a legjobb európai márkákkal (igaz, hogy csak a FIA GT2-es versenyosztályában). A Sierra jóvoltából most ezzel a gépcsodával ismerkedhetünk meg behatóbban – a játék alkotói szerint a Viper Racing az első igazán pontosan modellezett sportkocsi-szimuláció.

MAJDNEM MINT A VALÓSÁGBAN...

Hogy valóban szimulációról van szó, azt már a gyorsmenetet (Quick Race) indítva is beláthatjuk. A grafika, illetve a táj kidolgozása ugyan lehet, hogy nem az eddigi legjobb (mondjuk a Need for Speed III jóval szebb volt), viszont bármerre mehetünk. Persze ez nem azt jelenti, hogy csak úgy le lehet vágni bárhol, mert egyrészt a fű csúszik, másrészt pedig a Viper nem kétéltű jármű. (Amúgy nagyon klassz, ahogy az autó úszkál a tóban.) Az autóvezetés élménye felettébb reális. A baró motorhangnak köszönhetően szinte a zsigereinkben érezzük, ahogy "harap" a motor, s még a sebváltó egészséges zajait is ki lehet venni. A rajtnál megkaparnak és füstölnek a gumik, s a több mint másfél tonnás járgány igen meggyőző gyorsulásba kezd. Mint mondottam, szimulációról van szó, úgyhogy a kezdő játékosok nyilván azzal kezdik, hogy szépen meghúzzák a kocsi oldalát az első komolyabb kanyarban. És ekkor jön a meglepetés: a program tényleg annyira "földhözragadt", hogy a legapróbb sérülés is végzetes lehet. Éppen hogy csak nekicsapódunk mondjuk a szalagkorlátnak, mire szomorúan konstatálhatjuk, hogy az ütközés roppant kellemetlen hatást gyakorolt a felfüggesztésekre. Tovább lehet ugyan menni, ám a kerék olyan csálén áll, hogy az legfeljebb az aszfalt radírozására használható, de versenyzésre már nem. Na jó, azért a játék mégiscsak egy játék: a space-t lenyomva nyomban prezentálnak nekünk egy teljesen tökéletes, menetkész járgányt. Szóval amit el akartam mondani: a balesetek nagyon élethűek. Ott deformálódik a kasztni, ahol kell, és olyan mértékben, ahogy az elvárható. Ha csak kicsit húzzuk meg az autót, csupán a fényezés látja kárát, ugyanakkor a frontálpuszikinál láthatóan meggörbül még az alváz is. Csak az az egy dolog furcsa, hogy az üvegek mindig épek maradnak.

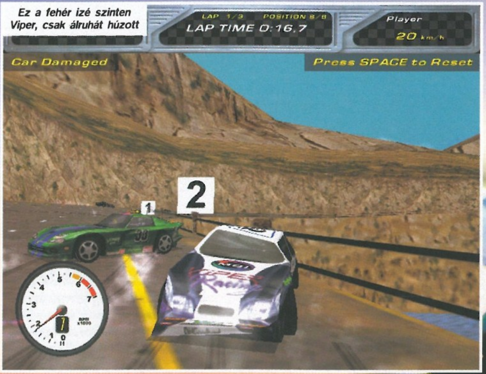
Maga a verseny attól válik igazán életszagúvá, hogy a többi versenyző is Viperrel indul, s hogy szemlátomást ők is célba akarnak érni. Mintha tényleg hús-vér emberek ülnének az autókban: vannak az óvatos versenyzők, akiket még egy-egy kisodródás után is utol lehet érni, és vannak a nagyágyúk, akiket csak tökéletes technikával lehet legyőzni. A piloták emberi módon gondolkodnak és cselekszenek: bevágnak elénk, ha éppen úgy tartja kedvük, ám ha mi vágunk be eléjük, ők is félrerántják a kormányt, még akkor is, ha ennek következtében kiszaladnak a fűre. (A jobb képességű versenyzőket könnyen lerázhatjuk ezzel az aljas módszerrel.) A legkiválóbb pilótákkal szemben pedig igazi tudás szükségeltetik. Mint ahogy a valóságban, a századmásodpercek is számítanak, azaz minden egyes kanyart a legmegfelelőbb íven kell venni, tán mondanom sem kell: a legmegfelelőbb sebességgel. Győzni pedig muszáj, mert azért kapjuk a big lóvét. Ha esetleg anyagi eszközök híján nem tudjuk fejleszteni az autónkat, akkor a következő versenyen még tökéletes technikával sincs esélyünk. A karrier módban csupán az amatőr bajnokság erejéig könnyű a dolgunk, a második idényben – nem tréfálok – már az első futamon is csak többórányi játék után sikerült a második helyig feltornázni magamat. Ennyi időbe tellett kikísérleteznem, mire is költsem a kupagyőzelmemért kapott pénzdíjat.

A GARÁZS

A játék igen realisztikusan adja vissza a "műhelytitkokat" is – utoljára a Gran Turismoban tapasztaltam hasonlót. Az Upgradesre kattintva a legspécibb (és legdrágább) eszközökkel tuningolhatjuk a motort, új sebváltót szerelhetünk be, az alvázat átvizsgálva jobb lengéscsillapítókkal és egyebekkel javíthatjuk az autó menettulajdonságait, azután magán a kasztnin, illetve annak aerodinamikai jellemzőin is változtathatunk, illetve súlycsökkentéseket hajthatunk végre, és végül méregdrága gumikkal növelhetjük az abroncsok tapadását. Aki pedig az esztétikai látványra is sokat ad, az változtathat az autó színén is – a szokásos kétsávos versenymintán kívül vannak különféle matricák bármilyen színárnyalatban, vagy saját mintát is pingálhatunk, illetve importálhatunk.

Az egyre nagyobb teljesítményű autó tehát nélkülözhetetlen a jó szerepléshez, ám ez még nem minden. Ha már vannak speciális alkatrészeink, a versenyek előtt – a garázsba lépve – állítgathatunk is azokon. A Club ver-





Ez a fehér izé szinten Viper, csak álruhát húzott


Teljesen szabálytalan előzés, jobbról. Meg balról is, mivel én vagyok a megelőzött

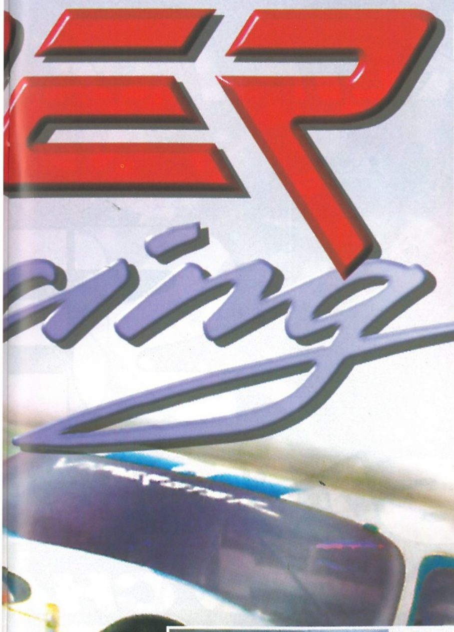
senyosztályban például már alapvető követelmény a hátsó légterelő szárny, amivel eltérő mértékű leszorító erőt generálhatunk.

A PÁLYÁK

A Career módban végül is négy egyre keményebb versenyosztályba nevezhetünk be – persze csak sorban. Új karrier kezdésénél javaslom a sérülés azonnali kikapcsolását, mivel még törhetetlen autókkal is eszméletlen kemény a játék. A karrier kezdetekor az arcade verzió jelenti a könnyű fokozatot (a szokásos három nehézségi szint közül), ám ez ne tévesszen meg senkit: nem sok köze van ennek a játéktermi automatákhoz – csak kicsit lesz könnyebb a játék, de megmarad szimulációnak.

Pályákból összesen mindössze nyolc van, ezért az előremenetelünk során természetesen visszatérő vendégek leszünk az egyes színhelyeken. Igaz, a menetirány nem mindig lesz azonos, szóval az a nyolc akkor már inkább tizenhat. A kézikönyvben külön találhatunk tippeket a normál pályákhoz, és azok megfordított módjához – ez is jelzi a különbséget. A tippeken kívül mellesleg érdemes odafigyelni arra is, milyen beállításokat javasolnak az alkotók az adott helyszínen – ez szintén le van írva a könyvben.

A pályafutásunkat egy stadionban kezdjük (Bemidji) majd miután tettünk néhány kört egy vidéki kastély körül (Castlegreen), a híres daytonai pályán fejezzük be az amatőr versenyzést. A következő versenyosztályban három új pályával bővül a szezon: a sivatagos Ridge Valley-vel, a vidéki Silverdale-lel, és végül a nagyvárosi Dundasszal. A maradék két osztályba ugyan még nem sikerült átjutnom, de a Quick Race-nél bármikor kipróbálható a további két helyszín: az újabb sivatagi pálya, a Sunset Mesa, ami rendkívül hosszú, valamint a Rock Island, ahol sziklás terepen, egy világítótorony tövében zajlik a verseny.



Nagyon fontos, hogy a futamok elején jó pozícióból rajtoljunk. A kvalifikációs körben még jobban figyelnünk kell a tökéletes technikára, hiszen azon az egy körön dől el, vajon első, avagy nyolcadik helyről indulunk. Ha harmadiknál hátrébb szorulunk, az már nem túl jó: nem elég hogy utol kell érnünk az élbolyt, még közben könnyen "belegabalyodhatunk" az egyik sereghajtóba.

A futamok között aztán elmenthetjük az állást, amivel kapcsolatban lenne egy megjegyzésem: véleményem szerint a pénz elköltése előtt érdemes menteni. Úgy csak vissza kell tölteni az állást, és kipróbálhatunk más megoldásokat is: nem jobb-e, ha mondjuk inkább sebváltót veszünk a motor-tuning helyett, stb.



Az igen sajátos röntgenkép kormányzásra ugyan nem igazán alkalmas, viszont tök jól rugóznak a kerekek

A futamok végeztével van visszajátszás is, méghozzá nem is akármilyen. Több kameranézet közül válogathatunk, s egy kisebb "vágóasztal" segítségével vizsgálhatjuk át a "film" érdekesebb részleteit. (A kikockázást például egy tekerhető gombbal oldották meg.) Ennek a panelnek a segítségével – pontosabban az Analysis ikonnal – még a teljesítményünket is kielemezhetjük. Vajon hol rontottuk el? Hol kellett volna több gázt adni? Az adatokból sok minden kiderül. Természetesen a visszajátszások is elmenthetők, s később újra megnézhetők.

AZ OSZTÁLYBA SOROLÁS

Ha egy autós játékban egy választható autó van, és még ráadásul az ellenfélnek is ugyanaz a járgány jut, akkor annak a programnak bizony nagyon különlegesnek kell lennie ahhoz, hogy ne váljon unalmassá. Mint látható, a Sierránál ezzel tökéletesen tisztában voltak, s ebből az egy autóból majdnem mindent kihoztak. Talán még egyetlen PC-s versenyben sem volt ennyire hatásos az analóg kormányzás. A sokat emlegetett élethűségnek csak az az egy furcsa jelenség mond ellent, hogy a dög nehéz Viperek még a legcingárabb útjelző tábláról is totálkárosan pattannak le – de amúgy tényleg minden a helyén van. A szépen modellezett kocsik fejlesztése és építgetése igen érdekes feladat. Nagy örömet tud okozni, hogy ha csak számadásodperceket is sikerül lefaragnunk a köreredményeinkből – minél többet játszunk ezzel a játékkal, annál inkább megkedveljük. Nem egyszerű megverni a riválisokat, de nem is lehetetlen, s a kihívás csábító.

Ameddig pedig nem vagyunk olyan profik, mint az igazi pilóták, ott van a Quick Race mód, ahol csak úgy szabadon szórakozhatunk a pályákkal. Az ellenfelek itt nem olyan izmosak, de versenyezhetünk akár a korábbi eredményünk "szellemautójával" szemben, s még néhány csalást is be lehet kapcsolni csak úgy poénból. A Viperünket például lecserélhetjük valamilyen névtelen sportkocsira, vagy ami a legjobb (bár tökéletesen értelmetlen): még egy repülőre is. Plusz még van természetesen multiplayer játék is, szóval hálózaton mindenki kereshet magának megfelelő tudású partnert. Ha egy Viper GTS-R-t akarsz vezetni, de még nincs meg hozzá a 250 rugód, kétségkívül ez a játék a legjobb (fél)megoldás.



"...és elhulltanak legjobbjaink a hosszú start alatt"



Elrettentő példa. A verseny megnyeréséhez sokkal célszerűbb a pálya hosszában haladni

V.Z.

Viper Racing

FEJLESZTŐ: Monster Games
KIADÓ: Sierra On-Line
WEBSITE: www.sierra-online.co.uk
MEGJELENÉS: Megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P200, 3Dfx
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN (8 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Remek kihívás az autóversenyek szerelmeseinek

végítélet

92%

GUMIKLINIKA

SUPER… WORLD CHA…



Hogy mi az a Forma 1, azt mindenki tudja. Viszont azt, hogy mi is az a Superbike, azt talán már kevesebben. Pedig a válasz egyszerű: ugyanaz, csak két kerékkel kevesebb. (Gratulálok, Zolikám! Ez gyönyörűen szakszerű volt – C) A Superbike futamokon sem széria kialakítású gépek mérik össze a tudásukat, hanem egyedileg kialakított szuperjárgányok. A csodamasinákat a legnagyobb és legnevesebb gyártók fejlesztik a tökélyre, és egy-egy gép értéke állítólag eléri az 1 millió dollárt is. A Superbike futamokra a négy legnagyobb japán gyár készül évről-évre, plusz még jelen van az olasz Ducati is, ami igen eredményesen veszi fel a versenyt a távol-keleti csúcsmodellekkel. A két keréken való száguldás megszállottjait 1988 óta kényeztetik el az SBK szervezői, s a sportág népszerűsége egyre jobban növekszik. Öt kontinensen keresztül 12 pályán dübörögnek végig a motorok, s minden helyszínen két futam kerül megrendezésre. A világ körüli "vándorcirkusz" futamain 18 hivatalos versenyző indul, de minthogy mindenütt akadnak helybéli próbálkozók is, a mezőny teljes létszáma elérheti a 30-at is.



A "belső nézet" ugyan kissé meglepő megoldással készült – viszont tök jól sikerült!

"ÉLŐ" KÖZVETÍTÉS

Motorversenyt számítógépre vinni sosem volt egyszerű feladat, főleg akkor, ha az alkotók az élethűséget célozták meg. A motorkerékpár, s főként a motoros mozdulatai sokkal összetettebbek annál, mint amikor csak egy autót kell mozgatni, éppen ezért nem győztem ámuldozni, hogy a Milestone milyen tökéletesen oldotta meg ezt a kemény feladatot. Ráadásul tette ezt azzal együtt, hogy még a játszhatóság is tökéletes. Az emberi mozdulatok egyszerűen lenyűgözőek: amikor Space-t lenyomva hátranézünk, a figuránk frankón a hóna alatt pillant hátra, amikor fűre hajtunk és kipörög a kerék, lábujjhegyen löki tovább a motort, amikor pedig dobogós helyezést érünk el, elengedi a kormányt, sőt, feláll a motoron és ujjongva rázza az öklét. Ahogy az analóg irányítót húzzuk, nem pusztán elkezd dőlni a motor, hanem – ahogy a valóságban is – motorosunk áthelyezi a súlypontját, s érezhetően ennek hatására tudjuk bevenni a kanyarokat. Szélsőségesebb helyzetekben, mint amikor például megcsúszik egy kicsit a hátsó kerék, emberünk vadul egyensúlyozik kinyújtott lábával, azaz sosem merül fel a kérdés, hogy "ez a motor most vajon hogy maradt egyensúlyban?" Na persze megesik, hogy pilótánk végképp elveszti az uralmát a jármű felett: ez esetben olyan "szép" bukásokat láthatunk, mint igazából csak ritkán. A motor tehetetlenül csúszik az oldalán, közben meg az emberünk bukfencezve kavarja fel a homokágy porát. Szerintem az a legjobb, amikor a rajt után valamilyen szűk kanyarban esünk el: egymás hegyén-hátán gázolnak át versenyzők, s persze a legtöbbjük borul. Megesett velem az is, hogy az első helyen motorozva az utolsó kanyarban buktam el, de mivel a mezőnyből senki sem tudta kikerülni az úton heverő járgányomat, végül mégis beértem másodikként.



Neked is hasonló látványban lenne részed, ha történetesen kipufogónak születsz

A futamokat visszajátszva a TV-kamerák közvetítésével, megközelítőleg olyan látványban van tehát részünk, mintha nem is egy monitort néznénk, hanem egy igazi TV-t, amin éppen valamilyen sportcsatorna van bekapcsolva. A versenyzők mozgatásán kívül az egyéb látványosságokat és grafikai effektusokat (mint például az árnyékolásokat) sem mérték szűkmarkúan, így nem túlzás a foto-realisztikus minősítés. Nem csak hogy a motorok küllői vannak kidolgozva, de még az árnyékuk is!



Sokan ezekért a jelenetekért járnak motorversenyre (vagy tán mindenki?)



Ez elmenne snittnek valamelyik toalettpapír reklámba is

MELYIK MÓDOT VÁLASSZUK?

A motorvezetés élményével egyszerűen nem tudtam betelni. Hozzászoktam már, hogy az ilyen túlzottan reális szimulációknál már egyetlen kanyar bevétele is nagy bravúrnak számít, ám meglepetésemre oly mértékben flexibilis a játszhatóság, hogy még azok is profi módon róhatják a köröket, akik esetleg még biciklizni sem tudnak. Kezdődik az egész ott, hogy amikor az egyjátékos üzemmódot elindítjuk, mindjárt meg kell választanunk, hogy játékterembe akarunk-e menni (Action), avagy igazi versenypályára (Simulation). Ha az akciót választjuk, jóval gyorsabban pörögnek az események: az egyszeri futamokon a motor és a pálya megválasztása után mindjárt csutkára húzhatjuk a gázt, a bajnokságon pedig a névbeírás és a motorválasztás után rögtön a közepébe vágva "éles" versenyen találjuk magunkat. Az idény elején az utolsó rajtpozícióból indulunk, majd ha sikerül eredményesen küzdenünk, a további futamokon a pontversenyben elért eredményünknek megfelelő helyről rajtolhatunk. Az igazi versenyek szimulálásánál már korántsem ilyen egyszerű a felállás. Tizennyolc hivatalos versenyző közül választhatunk, majd a naptári napok menetrendjének megfelelően zajlanak az események – s ez vonatkozik még az egyszeri futamokra is.

...BK

...RBIKE

...MPIONSHIP

Van két versenynap a gyakorlással és kvalifikációs körökkel, aztán van az utolsó próbaút (vagy talán helyénvalóbb lenne a bemelegítés szó?), azaz a Warm Up, és végül jön maga a verseny – az eredeti szabályoknak megfelelően mindenhol két menet.

A SZIMULÁCIÓ

A szimulációs módban – bár ez talán nem is szorul magyarázatra – realisztikusabbak a körülmények, például ha megcsúszik a kanyarban a kerék, vagy nagy sebességnél kajakra megdöntjük a motort, szinte biztos a bukta. Ebben a módban külön van egy Realism nevű menüpont, melyben olyan dolgokat is bekapcsolhatunk, mint hogy törjenek-e a motorok, vagy mennyire legyenek érvényben a bemutatott zászlók. Amúgy a nehézségi szintet, továbbá körök és az indulók számát, valamint az időjárásra vonatkozó kívánalmainkat minkét üzemmódnál ugyanott állíthatjuk be: az Options menü Game Options pontjánál.

A szimulációs módnál természetesen a járgány felkészítésére, tökéletesítésére is van lehetőség – máskülönben nem is lenne sok értelme a gyakorlóköröknek. Mielőtt kigurulnánk a boxból, egy menü jön be, ahonnan a Setup ikonra kattintva kezdhetünk neki a szerelői munkának. Az első villa dőlésszögén foghatunk neki a módosításoknak, majd változtathatunk a váltó beállításain, bütykölhetünk a felfüggesztéseken, végül eltérő típusú – az időjárásnak megfelelő – abroncsokat szerelhetünk fel. Ha végeztünk, irány a pálya. Miután megtettünk legalább egy kört, ismét a boxba állva átnézhetjük, min lehetne még esetleg javítani. Az igazi profiknak hasznos útmutatót jelentenek a telemetrikus adatok, melyek segítségével végigvizsgálható a megtett kör valamennyi részlete.


A túlzott Carmageddon-fogyasztás téves reflexeket alakított ki bennem



A Yamaha-istálló 500 cm^3-es lánykái (bár ha jól látom, a bal oldali van vagy 750-es is)

A grafikonok pontosan mutatják, melyik kanyarban milyen fordulatszámon pörgött a motor, az egyes szakaszokon hányadik sebességbe tudtunk felkapcsolni, stb. A látott adatokat aztán össze lehet hasonlítani egy másik, korábbi kör eredményeivel, s így végül fekete-fehéren látható, pozitív, avagy negatív irányba hatottak a változtatások.

A kvalifikációs versenyek esetében a box menüje egy újabb ponttal is kibővül, nevezetesen a Monitorral. Ezzel azt a képernyőt hívhatjuk be, amivel a versenyzők a többiek eredményeit követik nyomon. Ha futottunk már egy megfelelő idejű kört, nem feltétlenül kell kivárni az egy órás időmérő edzés teljes időtartamát: az Accelerated Time ikonnal felgyorsíthatjuk az idő múlását. Persze hogyha úgy érezzük, hogy az eredményünknél már úgysem lesz jobb, "le is húzhatjuk a rolót" az adott versenynapon (Exit).

AZ "A"-S JOGSI NEM ELŐFELTÉTEL

Bajnokká válni tulajdonképpen egyik módban sem ördöngösség, a kezdő nehézségi szinten maximum egy órás melő. De hát nem is csoda: fékrásegítéssel könnyítették meg az amatőr versenyzők dolgát, sőt, még a gázadásba is besegít a gép. Nekünk mindössze annyiban kell közreműködnünk, hogy a megfelelő íven haladjunk, a kellő szögben döntsük be a motort és tartsuk az ideális sebességet. A világbajnoki cím ilyetén elnyerése persze nem különösebben nagy dicsőség, szóval a játékos újabb és újabb kihívásnak érzi az említett segítségek kikapcsolását, majd végül az automata váltó hanyagolását is.

Afelől biztosíthatok mindenkit, hogy a játék egy pillanatra sem válik monotonná, hiszen az eseményeket rendkívül fel lehet gyorsítani. Levehetjük a körök számát akár egyre, a szimulációs módnál nem feltétlenül muszáj minden előkészületben részt vennünk, s minthogy a véget érő futamok után mindig elmenthetjük a pontverseny állását, sosem kell újrakezdenünk a bajnokságot egyetlen rossz eredmény miatt – csupán az elrontott menetet kell visszatöltenünk.

BIZTOS BEFUTÓ

Ha jól belegondolok, nincs semmi olyasmi, amit hiányolhatnék ebből a játékból. A Superbike versenyek legapróbb mozzanatai is megeleveenednek, kezdve a hűen modellezet gépek felkészítésétől az iszonyatos bukásokig. Hihetetlenül életszerű helyzet például, amikor a koccanásoknál dühösen mutogatnak egymásnak a versenyzők. Az operatőri munka is tökéletes. Többféle olyan választható nézetből szemlélődhetünk, amelyeket a legjobb TV-társaságok is megirigyelhetnének. Ráadásul a "belső" nézet segítségével szó szerint a versenyzőnk sisakjából kukkanthatunk ki. Nagyon ász ez a perspektíva, főként a klassz motorhanggal párosulva – teljesen olyan, mintha tényleg ott ülnénk a motoron! Ide-oda dőlünk a műszerfal mellett, vagyis a tekintetünk nincs lerögzítve (mint a spoilerre szerelt kamera esetében), hanem mindig az előttünk lévő utat figyeli. S ha már így igazi pilótának érezhetjük magunkat, még azt is megtehetjük, hogy a közönséget szórakoztatjuk, s bravúrosan egy kerékre kapjuk a célegyenesben a járgányt.


Variwa Zoligucsi természetesen ismét az élen...



... és ismét elsőként érkezik a célba

A készítők úgy érzem, elkényeztették a sportág rajongóit. Mindent biztosítottak, ami megfelel a '99-es trendnek: remek egyjátékos módot, hálózati játékot, s nem utolsó sorban tetszetős prezentációt. Ez utóbbi dolog kapcsán jut eszembe: a főmenü Superbike World opciójánál mindent megtudhatunk, amit a Superbike-ról tudni érdemes – a képes beszámoló még arra is kiterjed, hogy nem csak az aszfalton, hanem a pályán kívül is akad bőségesen látnivaló...

V.Z.

Superbike World Championship

FEJLESZTŐ: Milestone
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□□
Játszhatóság	□□□□□□□□□□
Szavatosság	□□□□□□□□□■
Zenebona	□□□□□□□□□■

Summa summarum

Az eddigi legdögösebb motor szimuláció, vétek lenne kihagyni!

végítélet

94%

SUPERBIKE A X
extreme G XG2

A sötét folyosón különös fények cikáznak. A felvillanó színes csóvák valamiféle gépezetek körvonalait rajzolják ki. A távolban egyszer csak felnyílik a kapu, s nyolc egészen rendkívüli motorkerékpár válik láthatóvá. Fülsüketítő zaj támad, felizzik valamennyi gép hátulja, s egy pillanattal később már több száz méterre jár valamennyi.

De hát mik voltak ezek? Motorok, avagy szuperszonikus repülőgépek? A válasz persze csak a mai ember számára kérdéses – a késő 21. század lakói jól tudják, hogy ezzel csupán egy XG2 verseny vette kezdetét.

Lehet hogy most a saját szegénységi bizonyítványomat állítom ki, de bevallom, nem emlékszem, hogy az Extreme-G első része megjelent-e PC-re, avagy sem – mindenesetre én még N64-en szórakoztam vele nagyszerűen. No mindegy, a játékról mindössze annyit érdemes tudni, hogy Acclaimék a Psygnosis babérjaira próbáltak törni, s egy fantasztikus tempójú virtuális versenyt hoztak össze a Wipeout mintájára. A sok hasonlóság mellett a legfőbb különbség és egyben újítás az volt, hogy az Extreme-G-ben nem a föld fölött lebegve, hanem két keréken folyt a verseny, s a már-már hullámvasútra emlékeztető, gyomrot kavargató pályák alkotói egyszerűen fittyet hánytak a gravitációra.

A háttértörténetet illetően az általunk látott Extreme-G versenyek óta 25 év telt el. Az Egyesült Planéták népei már kezdtek ráunni a kormány által pénzelt hagyományos versenyekre, szóval valami újat kellett kitalálni. A versenymotorok néhány megszállott rajongója egy eszement ötlettel állt elő. Szerintük egyetlen módja van a figyelem felkeltésének: ha a versenyeket újraalkotják, de ezúttal a valóságban!

Az ötlet megvalósítása persze nem ment valami könnyen (az ember a valóságban nem tud csak úgy ellenállni a nehézségi erőknek), de a siker nyilvánvaló volt, szóval a korai úttörőket nem lehetett eltántorítani a céljuktól. Az első néhány haláleset csak besegített a sikerbe: a verseny reflektorfénybe került – a médiák folyamatosan arról beszéltek, hogy a résztvevőkre nehezedő teher messze meghaladja az ember tűrőképességét. A közérdeklődés persze vonzotta a szponzorokat, s így végül megteremtődött a pénzügyi háttér is ahhoz, hogy olyan gépeket lehessen gyártani, amik még a virtuális térben látottakat is felülmúlják. Hamarosan a pilóták új generációja termelődött ki, akik különleges képességeikkel már le tudták győzni az extrém gyorsulás veszélyeit.



Itt egy elágazás következik – ha te nem ágazol el, akkor viszont savas fürdő

Ahogy az lenni szokott, a csúcstechnológiájú gépek és fegyverek magukra vonták a hadsereg figyelmét is, hiszen ezek az eszközök egy esetleges háborúban is megállják a helyüket. Minthogy gazdaságilag egyetlen nemzet sem engedhetett meg magának hasonló mértékű katonai költekezést, nem csoda, hogy a hadsereg kitűnő lehetőséget látott új fegyverek fejlesztésére és tesztelésére a versenyeken, anélkül, hogy mindez egy fillérjébe is kerülne. Mindössze néhány egyedileg megépített pályát kellett "nagylelkűen" felajánlania, s máris kezdetét vehette a mindenki számára ingyenes cirkusz.



Az ugratónál célszerű a csutka gáz, mert így a bukkanó tetejére pottyanva tankolhatunk

A játékos számára tehát a következőképpen fest a helyzet: ott ülünk egy sípolva, búgva száguldó, kétkerekű konzervdobozban, a pálya össze-vissza kanyarog a 3 dimenzióban, a többiek lőnek ránk, és valahogy célba kéne érni. A közönséges fegyverünkkel csak kisebbeket taszíthatunk riválisainkon, ám időnként rámehetünk bizonyos kapcsolókra, amik egy kapszulát lőnek ki felénk. A kapszula aztán rákapcsolódik a gépünkre, s máris valamilyen csodás fegyvert birtokába jutunk. A rakétákra és egyebekre csak egy esetben nincs szükség: ha már elhúztunk a mezőnytől. Ilyenkor egyszerűen eldobhatjuk a terhessé vált eszközt, s csak a gyorsaságra kell koncentrálnunk. A hosszabb, egyenes szakaszokon egészen nyugissá válik a dolog, hiszen a hangsebességet átlépve még a zajok is megszűnnek.



Vári Zoli a következő kommentárt fűzte a képhez: "Ezen a képen semmi különös nem látható..."

A hadsereg 12 pályát biztosított a futamokhoz. Ezek teli vannak elágazásokkal, hurkokkal, eszelős emelkedőkkel és alagutakkal – nem ritka, hogy a motorosok fejjel lefelé "csüngenek" a pályán. A környezet a 21. századra jellemző: többnyire poros, füstös levegőjű bolygókon, ipari létesítmények között kanyarog az út. Attól függően, hogy milyen nehézségi szintet választottunk, az egyes pályák teljesen más elrendezésűek, felnyílnak, illetve lezárulnak bizonyos úttorlaszok: minden pályán három különböző nehézségű útvonal van.



"Zöld erdőben jártam, kék motorost láttam..."

A VERSENYMÓDOK

A menürendszeren meglátszik, hogy egy N64 átirat, kissé talán túl futurisztikus. Nincs túl sok lehetőség, de azok szépen meg vannak bonyolítva. (Kilépni a játékból például nem lehet csak úgy az Escape-pel, hiszen akkor minek gyártották le a Quit ikont?) Na mindegy, végül is csak ráakadunk az **Extreme Contest** ikonra, amivel a már sokat emlegetett versenyidényt indíthatjuk. Négy különféle bajnokság van a játékban, ám közülük először csupán az Atomic választható, ami négy futamból áll. Mielőtt elindulnánk a pályákon, mindig kiírja a gép, hogy legalább hányadikként kell befutnunk. Ha továbbjutunk, nem árt megjegyezni a kiírt pályakódot. Van egyébként állásmentés is, de arra csak ritkán kérdez rá a gép, manuálisan pedig nem lehet. Amennyiben a pontversenyben elsők leszünk, továbbléphetünk a nyolc pályás Critical Massre, majd arról még tovább a 12 pályás Meltdownra. Ha ezt is sikeresen vesszük – és mellesleg nem használjuk a korábbi bajnokságokon nyert superbike-okat –, végül megnyitjuk a Duel módot is. A párbajban már nincsenek díjak, nincs jelen a katonaság: egyszerűen csak egy ember küzd egy másik ember ellen.

Amint a bajnokságon haladunk előre, a már látott helyszíneken új versenymódok is elérhetővé válnak. A főmenü **Single Player** opciója a következő módokat foglalja magában:

Practice, azaz gyakorlás, amit azonban inkább egy menetes küzdelemnek kéne nevezni. Minden ugyanúgy zajlik, mint a bajnokságon, csak épp szabadon választhatunk pályát.

XV. SZÁZADBAN

TimeTrials, vagyis időmérő futam, ahol riválisok nélkül gyakorolhatjuk be a pályákat, pusztán a saját legjobb időnk szellemmotorosa jelentkezik ellenfélként. Az elért rekordok természetesen elmenthetők.

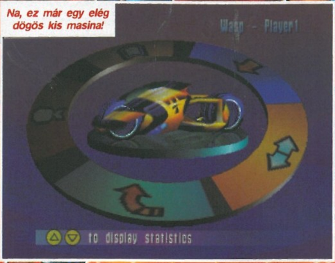
Végül van még az **Arcade** mód, ami tulajdonképpen egy katonai gyakorlótérnek felel meg. Nincs meghatározva, mennyi kört kell levezetni, az elsődleges feladat a rombolás. A pályákon katonai robotok cikáznak előttünk, s nekünk valamennyit ki kell lőnünk. Itt egy kicsit másak a fegyverekre vonatkozó szabályok: amikor végzünk a támadóink egy hullámával, egy energiafelhő marad az utolsó robbanás nyomán, s azt kell felvennünk. Hallhatjuk, amint ilyenkor bemondja a gép a fegyver típusát, ám ekkor azonban még nem aktiválódik a fegyverkapszula, csupán töltődik a másodlagos fegyver energiája. Ahhoz, hogy működésbe hozzuk a legutóbb felvett energiát, külön meg kell nyomnunk a másodlagos fegyver gombját. (Az energiák adott sorrendben jönnek: Nitro, Mortar, Multiple Missile, Homing Missile, Static Pulse, Invulnerability – ez utóbbit felhasználva a pajzs energiáját regenerálhatjuk.) A cél tehát a túlélés. Lehetőleg minél tovább, amiben legfőképp az időnként megjelenő anyahajók akadályoznak meg minket – ezek kilövéséért mellesleg bónuszpontok járnak.

A FEGYVEREK

Sok szó volt már a másodlagos fegyverekről, pedig két dolgot talán még azoknál is gyakrabban fogunk használni: a nitrot és a fedélzeti fegyvert. Na jó, az extra sebességet biztosító nitrot mégsem fogjuk annyiszor, mert abból csupán hármat kapunk egy versenyre, s azon túlmenően csak néhol akad gyorsító panel. A nitrot a hosszú, egyenes szakaszokra érdemes tartogatni, bár az is igaz, hogy ha nem vesszük őket igénybe, újabb bónuszpontokhoz juthatunk.

Az elsődleges fegyver – amint már említettem – nem olyan halálos, mint bármelyik kapszula, viszont a tűzgombot nyomva tartva izzíthatjuk a lövedéket. Az izzított lövedék egyrészt erősebb, másrészt jobban lepattan a palánkról, azaz mandinerből okozhat sérülést. Amennyiben sorozatot akarunk kilőni, a gomb elengedése után rögtön nyomjuk le újra a tüzet, és tartsuk is lenyomva.

A gond az, hogy az elsődleges fegyver energiája nem tart örökké. A pályákon kétfajta energiamezőt figyelhetünk meg (általában ugratókon keresztül juthatunk hozzájuk): a kék a pajzsot tölti fel, a zöld pedig az elsődleges fegyvert! Most pedig nézzük miből élünk – avagy halunk...



Na, ez már egy elég dögös kis masina!

A KAPSZULÁKBÓL FELVEHETŐ FEGYVEREK

Mortar: Mozsárágyú, mely – a kapszula típusától függően – eltérő számú rakétát lő ki előre.
Multiple Missiles: Apróbb rakéták csoportja, melynek a mortarhoz hasonlóan szintén több típusa van.
Homing Missile: Célkövetős rakéták, melyeket külön-külön lehet kilőni.
Rear Missile: Rakéták hátrafelé, az útjukat a visszapillantónk monitorán követhetjük nyomon.



Profetikus kép: ha jól látom, itt kezdődik a 4-es metró



A jobb szélső kolléga vadul nitrózva az élre tört, de szerintem még ő sem tudja, hogy a kanyart hogy fogja bevenni

Leader Missile: Rakéta, ami a mezőnyt vezető versenyzőt veszi célba. Csínján bánjunk vele, ha jómagunk vezetünk! A közeledtére egy hang figyelmeztet: olyankor jobb megelégedni a második pozícióval.
Static Pulse: Hullámok, amik megbénítják az ellenfél gépét és fegyvereit.
Rail Gun: Lézer, ami körülöttünk mozog mindaddig, amíg nem talál magának egy célpontot.
Ion Sidecannon: Oldalsó ionágyúk, melyek sugarai meggátolják a megelőzésünket.
Rear Maxibolt: Ugyanaz, mint az elsődleges fegyver, csak hátrafelé.
Flame Exhaust: Lángnyelv, ami a motorunk hátuljából kicsapódva egyrészt gyorsít minket, másrészt megperzseli a mögöttünk haladókat.
Smoke Exhaust: Sűrű füstfelhő. Roppant bosszantó, ha előttünk húzza valaki...
Proximity Mine: Pattogó gömbaknák. Nagyon nehéz nehéz kikerülni őket.
Laser Mine: A pályára kihelyezett lézerágyú a sereghajtók réme.
Magnetic Mine: Kényelmetlenül vonzó mágneses tér az út mindkét oldalára.
Wally Warp: Az előző rész óta változatlanul hagyott, kétrészes fegyver. Egy bemeneti, és egy kimeneti nyílással rendelkezik, azaz egy teleport, amivel szépen hátrébb tuszkolhatjuk az ellenfeleinket.
Phosphor Flare: Intenzív fény, ami elvakítja a szorosan mögöttünk haladókat.
Power Shield: Energiapajzs, amellyel nyugodtan taszigálhatjuk a többieket.
Invulnerability: Sérthetetlenség – vagy legalábbis egy kis ideig.
Invisibility: Láthatatlanság, amivel alattomban közelíthető meg a kiszemelt áldozat.
Headlamp: Fényszóró, aminek a sötét barlangokban vehetjük hasznát.

N64-EN JOBB VOLT

Nem tudom, a PC-sek közül mennyien játszottak az Extreme-G első részével, mindenesetre én – a Nintendo64-verzió alapján – némileg másképp képzeltem el a folytatást. A játék könnyebb, jobban játszható, de ezzel összefüggésben a motorok viselkedése kevésbé reális. (Csak nagyon szélsőséges esetekben lehet kizuhanni a pályáról, vagy amikor direkt hanyagolják a korlátokat.)

Grafikailag ugyan látható valamelyest előrelépés: több építmény jelenik meg a pálya mentén, sőt, néhol civil járművek mozognak, ám itt megint csak azt tudom elmondani, hogy az elõd mégis életszerűbb volt. A 3D-s hardver tudásával beárnyékoltak mindent, amit lehetett, viszont a mesterkélt színek választása miatt kevésbé tűnik valóságosnak a látvány, holott most kéne a versenynek a valóságban játszódnia.

Tíz, plusz még néhány választható versenyző, tizenkét pálya: ennyi a végső mérleg. A PC-s piacon különösképpen gyengén muzsikál az anyag: csak a legelterjedtebb 3D-kártyákkal működik kifogástalanul, ráadásul még hálózati játék sem jár hozzá. Igencsak közepes anyag.

V.Z.

Extreme-G 2

FEJLESZTŐ: Probe
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: www.acclaim.net
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 16MB RAM
Ajánlott: PII-233, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	7/10
Játszhatóság	8/10
Szavatosság	7/10
Zenebona	8/10

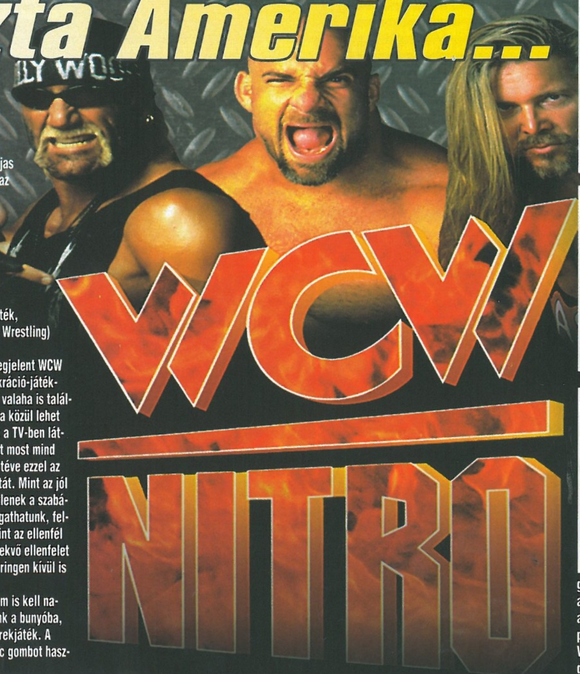
Summa summarum

A WipeOut trónfosztása még várat magára

végítélet

72%

Tiszta Amerika...



Istenem, nincs annál szebb, mint a földbe döngölni egy embertársunkat! Mily felemelő érzés, ahogy ropognak a csontok! Ahogy reccsen a hátgerinc vagy a lábszárcsont. Tessék? Hogy a nyájas olvasó ezt nem így gondolja? Hát az igazat megvallva én sem, csak megpróbáltam magamat beleélni egy pankrációrajongó "rózsaszín" lelkivilágába. Nyilván az ő érdeklődésüket kell ugyanis most ezzel a bevezetővel felkeltenem, hiszen megérkezett az első olyan PC-s játék, ahol a WCW (World Championship Wrestling) pankrátorai a főszereplők.

A korábban már PlayStationre megjelent WCW Nitro egyike az egyik legjobb pankráció-játéknak, amivel bármilyen platformon valaha is találkozhattunk. Több tucat őrült figura közül lehet válogatni, s amit valaha ellestünk a TV-ben látható pankrációközvetítésekről, azt most mind magunk kivitelezhetjük – próbára téve ezzel az aktuális ellenfél egészségi állapotát. Mint az jól ismert, a pankrációban elég kötetlenek a szabályok: döbbenetes pofonokat osztogathatunk, felmászva a szorító sarkába szó szerint az ellenfél nyakába ugorhatunk, a kábultan fekvő ellenfelet is meggyalázhatjuk, avagy akár a ringen kívül is verekedhetünk.

Az igazat megvallva még csak nem is kell nagyon erőlködnünk, hogy belejöjjünk a bunyóba, hiszen az irányítás mondhatni gyerekjáték. A program nem kevesebb, mint nyolc gombot használ, azaz minden ütésfajtának, rúgásnak külön gombja van, s a "bonyolultabb" átdobások is csupán 2-3 összetevőjű kombóból állnak. A játék kézikönyvében ráadásul le is van írva valamennyi lényeges mozdulat, külön megjelölve, hogy mit lehet tenni a kifeküdt ellenféllel, milyen ugrásokat lehet kezdeményezni a korlátról, avagy mit kezdhetünk a ring sarkába szorított ellenféllel.

A WCW "szupersztárok" egytől-egyig eredetiek, és mint egy jó verekedős játékban, természetesen mindegyiknek megvan a maga néhány speciális fogása. Némely mozdulat bármikor aktiválható, némelyik akkor, amikor az ellenfelet a szorítóban "futtatjuk", és végül olyan is van, amit csak olyankor lehet bevinni, amikor a riválisunk energiája már pirosban villog.

Talán a legjobb móka az, amikor már nem is két, hanem három-négy pankrátor gyűri egymást. Az alkotók rendszeresítették a játékban egy "Surprise Attack" opciót, ami ha aktiválva van, a Help billentyűvel (H) bármikor hívhatunk egy barátot – főleg, ha már nagyon szorongatott helyzetben vagyunk. Mellesleg már az üzemmódok között is eleve van néhány olyan, ahol össznépi "vigadalom" folyik.



Hulk Hogan bemutatja, hogy mit jelent, a "se füle, se farka" kifejezés. (A sebészi beavatkozás második részét a gyengébb idegzetűek miatt inkább nem mutatjuk be)



Hogan bácsi kidobással győz Bret Hart ellen is

A WCW Nitroban hat játékmód közül választhatunk. A sorban az első természetesen a bajnokság (1P Tournament), ahol 10 nehézsúlyú ellenféllel kell végeznünk ahhoz, hogy miénk legyen a bajnoki cím. Attól függően, hogy kivel, s milyen szinten győzünk, a bajnoki serleg mellé – mintegy plusz jutalomként – rejtett karaktereket is nyerünk, s ezzel a metódussal gyakorlatilag a négyszeresére duzzaszthatjuk a választható pankrátorok számát. Igaz, a karakterek behozására van egy egyszerűbb módszer is, aminél nem kell a fél világot agyonpüfölnünk, de ezzel nyilván csak azok fognak élni, akik csalárd módon Cinkelt Lapokkal szoktak játszani... Van persze "barátságos" mérkőzés is (1P Exhibition), ahol az ellenfelünket is magunk választhatjuk meg. Ugyanezt megtehetjük kétjátékos módban is (2P VS), ami – tréning mód híján – szerintem még gyakorlásnak sem utolsó. Mindezek után jön a csoportos küzdelem (1P Exhibition Tag Team), aminek szintén van kétjátékos módozata. A Tag Team játékoknál két bunyóst választhatunk be egy csapatba, s menet közben jelölhetjük ki, hogy éppen melyikükkel akarunk birkózni. Végül van még a Battle Royal mód, ami egy amolyan mindenki mindenki ellen típusú hancúrozás. Egymást dobálják ki a pankrátorok a ringből, ám folyamatosan jön az utánpótlás, s így ha ki is penderítették a karakterünket, átvehetjük a következő bunyós irányítását. A végén az a fickó lesz a nyerő, akit senkinek sem sikerül kihajítania.



Mint a mellékelt ábra is mutatja, a küzdelem nem kizárólag a szorítóra szorítkozik

A PC-s WCW Nitro legnagyobb előnye, hogy hálózaton, sőt Interneten keresztül is csinálhatjuk a balhét. Az már egy kellemetlenebb kérdés, hogy ezen kívül nem sok fejlődést mutat a PlayStation verzióhoz képest. Használ ugyan D3D-t, de a grafika ennek ellenére nemigen különbözik. Főleg a ring körül álló nézők tudják rombolni az illúziót: amikor eltávolodik a kamera, kiderül, hogy csak papírmasé figurák integetnek a rácsokon kívülről. Vagy említhetném a karakterválasztást is: jópofa dolog, hogy a hivatalos szereplők egy gombnyomásra elmondják a szokásos bemutatkozó szövegüket, de nem értem, hogy a rövid bejátszások miért olyan gyalázatos minőségűek, amikor még csak nem is teljes képernyősek.

A "sport" rajongóinak mondjuk így is biztosan tetszeni fog a WCW Nitro, hiszen a karakterek jól felismerhetők, és amit művelni lehet a ringben, az tényleg hamisítatlan pankráció. Hogy tehát kiből lesz Hollywood Hogan, Sting, vagy Goldberg, az immár csakis rajtunk múlik – na persze csak virtuálisan.

V.Z.



Négyesben szép az élet



Akcióban a "gyengébb nem"



Conan kollégája arcplasztikára készül

WCW Nitro

FEJLESZTŐ: Inland Productions
KIADÓ: THQ
WEBSITE: www.thq.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

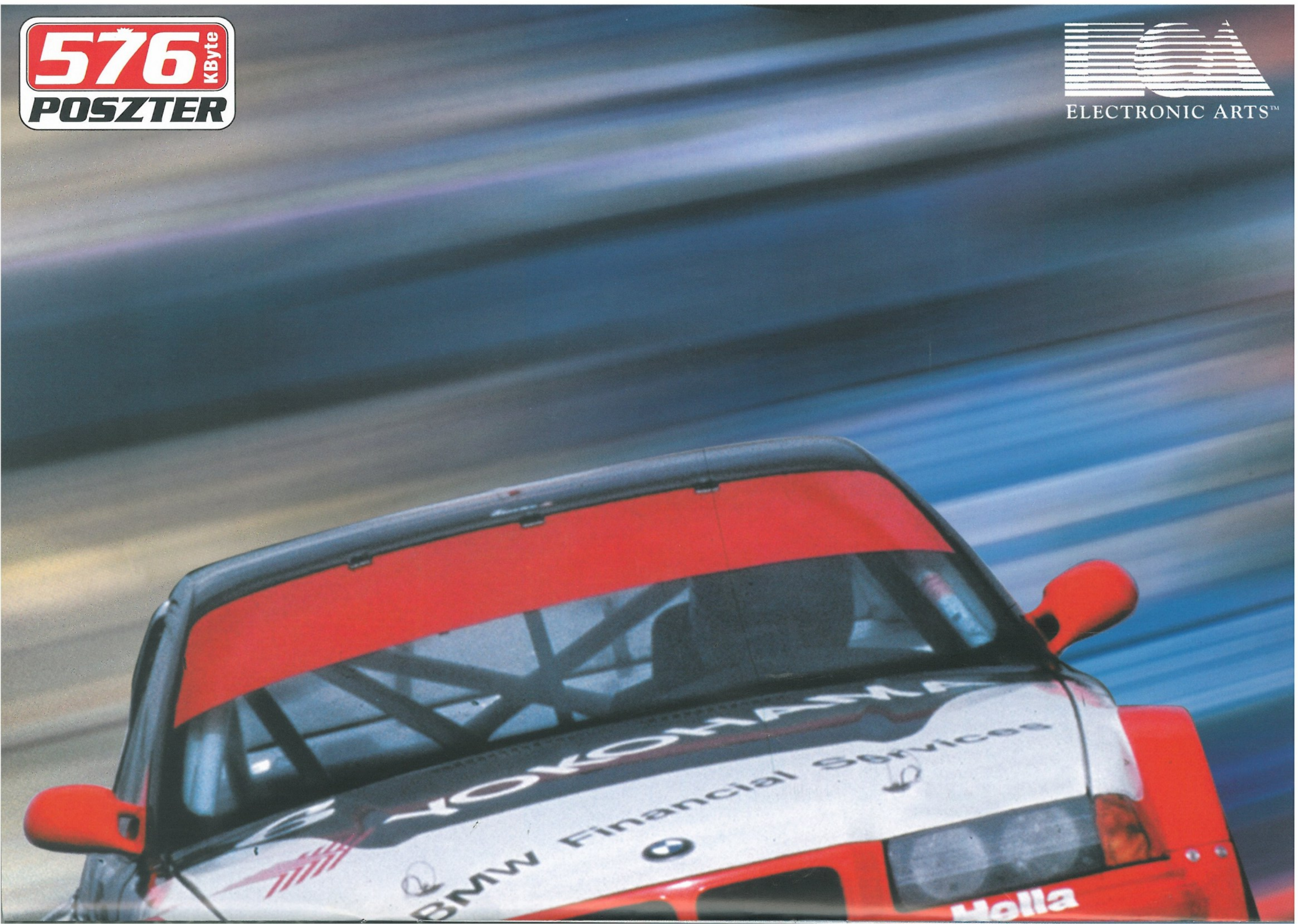
Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Elég élvezetes bunyós anyag – de csak annak, aki kedveli ezt a műbalhét

végítélet

76%


576 KByte
POSZTER
ELECTRONIC ARTS™
YOKOHAMA
BMW Financial Services
Hella




HEAVY GEAR II
576 KByte POSZTER
ACTIVISION


Hella
FINA
BMW CCA
harman / kardon
YOKOHAMA
FINA
YOKOHAMA
SPORTS CAR GT
HIGH-SPEED RACING IN THE WORLD'S FASTEST SPORTS CARS

SOUTH PARK

Funreal, avagy Quake a bölcsiben

Minden kétséget kizáróan az ötlet eredeti, mondhatni bizarr. Mármint az, hogy öltöztessük a 3D-s modelleket 2D-s rajzfilmfigurák ruhájába, s tegyünk hasonlóképpen a hátterekkel is. Az eredmény engem leginkább egy 3D-s bábszínházra emlékeztet, amiben papírmasé szereplők futkároznak a szintén papírból figyelmesen kivágott és kiszínezett házak, autók, fák között. Régen a kekszes dobozok hátuljából lehetett ilyeneket készíteni, de úgy látszik a számítógép mindent utolér. Lehet hogy régimódi vagyok, de a South Parkkal eltöltött néhány óra után én mégiscsak a kiszínezett papírzsiráfra voksolok.

A történet hasonlóan pihent agyak ötölték ki, mint a 2D 3D-ben koncepcióját. Alapjaiban kicsit hasonlít az ötödik elemre: maga a nagybetűs Gonosz egy meteoritba tömörödve nekilódul, hogy egy péntek 13-ai napon, amikor a telihold egybeesik a napfogyatkozással és pont 666 év telt el a szerencsétlenséget hozó üstökös utolsó látogatása óta megleckéztesse a földet. Teszi mindezt megvadult pulykakakasok bőrébe bújva, a földlakók közé beszivárgott gonosz klónok segítségével, idegen befolyás alatt álló tehenekkel, és egyéb önuralmukat vesztett lényekkel. A főhősök, akiknek a bőrébe erőltethetjük magunkat, gyerekek: négy kölyök közül választhatunk, akik csak kinézetükben különböznek, tulajdonságaikban nem. Tudvalevő, hogy a gyerekek kicsik, s ez a játék perspektíváján is meglátszik, nagyon lent van a szemmagasság, ami a legtöbb 3D-s játékon edződött játékos számára fura lehet. Az egyszemélyes játékban egyébként 5 pálya van, egyenként 4 résszel, s összesen tízféle "szörny". A pályákon nincs más dolgunk az ellenfelek kiirtásán kívül, senki ne számítson ötletes feladatokra, vagy használható tárgyakra.

Tekintve, hogy 3D-s játékról van szó, s ma a multiplayer játékok korát éljük, természetes, hogy a játékban van ilyen is. A multiplayeres beállítások nagyon emberbarátok, aki előtt nem homályosak a "Join", "create", "frag", "team" szavak, az elsőre eligazodik benne. Sajnos újdonságot nemigen tartalmaz a multi rész, nincsenek beépített botok benne, s egyféle csapatjáték van, ha ezt beállítjuk, akkor két csapat irtja egymást deathmach helyett (ez amolyan battleground). A játék irányítása teljes mértékben testre szabható, követve a mai FPS trendet. Ha valaki hálóban szeretné játszani, az LAN-ban gondolkodjék, nem hiszem, hogy itthon létezne South Park szerver. A külföldiekkel meg mindig ping problémák vannak.

Az irtáshoz kitűnő fegyverek vannak: alapfelszerelésként végtelen számú hógolyóval rendelkezünk, s hihetetlen sebességgel tudjuk azokat vetni. A fegyvereknek legtöbbször van másodlagos funkciója is, mondjuk hógolyó esetén ez kevésbé érdekes, csak annyi a változás, hogy sárga hóból (vagy valami másból) gyúrt golyókat eregetünk. Fegyverként üdvözölhetjük a kis piros medicin labdát, a WC pumpát, melyből egyszerre akár hármat is kilőhetünk. Az arzenálba tartozik még a borotvahabvető vagy Dr. Mephisto sugárfegyvere. Utóbbinak három funkciója van, melyek közül kedvencem a piránha eregető – ekkor egy hal falja fel poligonról poligonra ellenfelünket. Szerintem egy hagyományos FPS-hez szokott ember már most fogja a fejét, hogy milyen "fegyverekkel" apríthatunk, pedig nincs vége a listának. Itt van még a távcsöves csirke, mellyel tükörtojásokat kenhetünk az ellen képébe, vagy a híres tehénvető, amivel egy egész tehenet lőhetünk ki. Többjátékos módban még van egy remek fegyver, amellyel a szó szoros értelmében megtáncoltathatjuk a kiválasztott ellenfelet, vagy aknaként használhatjuk. Természetesen a powerupok sem hiányoznak a játékból: van energia, gyorsítószer, sérthetetlenség – mindezek sajtos chips, kóla és egyéb színvonalas dolgokba rejtve.

A grafika stílusát már ecseteltem az ismertető elején, kivéve a minőségét – hát jobban járt volna a játék, ha elfelejtem górcső alá venni a grafika látványosságát. A legtöbb helyen igen sivár, csak hó és néhány hegy látható, egyhangú a texturákkal borítva. Ahol kicsit pezseg az élet, ott tarkább a látvány is (pl. az iskola a buszokkal, vagy a lovagkori rendezvény helyén a nyársra tűzött nyúl), de semmiképpen nem kiemelkedő. Persze az elnagyolt grafika részben a rajzfilm stílusnak köszönhető, de hát a végeredmény nem túl szemet gyönyörködtető. Az állatszereplők (a mellékszereplők) viszont nagyszerűek. A bakkecskék szenzációsan ugrálnak, a bamba medve mindenhová követ minket, s leül velünk szembe a földre, a nyúl idétlenül csóválja a füleit. Engem ezek a mellékszereplők szórakoztattak el a legjobban, a hátterekben, ellenfelekben és fegyverekben nem leltem ennyi szórakozást.

Hogy pontosan kiknek szánták ezt a játékot, azt nem sikerült még megfejtenem. A grafika, a történet és a vér hiánya alapján azt gondoltam a kisebb korosztálynak. Ám a játékban elhangzó monológok nem éppen az ő fülüknek készültek, s a játék CD-jén is az olvasható, hogy az idősebb korosztálynak ajánlják. Szerintem mindenki próbálja ki maga, aztán döntsetek (ha van időtök a Q3A tesztverziója mellett, ami talán már elérhető, mire ezt olvassátok).

Gáspár





KJ büféjének specialitása, a pulykafasírt ellen fellázadtak a szárnyasok


Akcióban a csirke, előtérben pedig egy nyúl, akit talán épp a nyárson forgó pajtása késztetett elgondolkodásra


Mehemed sehol, de tehenei előszeretettel riogatnak minket



South Park és lakói, háttérben egy pulykatankkal

South Park

FEJLESZTŐ: Iguana
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: www.acclaim.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: PII-266+, 32MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Végül is jobb egy szappanoperánál vagy egy időjárásjelentésnél

végítélet

66%

A kettes számú vágóhíd



Mikor a Myth megjelent, anno másfél éve, pillanatok alatt igazi kultuszjátékká vált, legalábbis a stratégia-rajongók körében. A szerepjáték elemekkel finoman fűszerezett, színtiszta harci stratégia, amit igen csak formabontó 3D megjelenéssel láttak el a Bungie programozói, eladási csúcsokat döngetett és hamarosan ott volt a hálózaton, Interneten játszott játékok TOP listáinak élmezőnyében is – annak ellenére, hogy nem kevés igencsak bosszantó hiba volt benne. A sikerre és számtalan pozitív és javítást kívánó visszajelzés hatására természetes módon egy folytatás megjelentetésével reagáltak a fejlesztők, amit, mivel az elődjénél szebb, játszhatóbb és hibamentesebb (no azért nem minden bug nélkül való) folytatásról van szó, csak dicsérni lehet. A játszhatósághoz és az ordító hibáktól való mentességhez nagyban hozzájárul az is, hogy a játékosokat is aktívan bevonták, az Interneten toboroztak beta tesztereket (sajnos csak az USA-ból, holmi CD postázási bonyodalmakra hivatkozva), és rászánták a szükséges (de a legtöbb fejlesztő által újabban lespórolt) időt a hibák javítására.

A Myth világa, átlagos fantasy világ, leginkább a középkori föld alternatívájaként írható le: kardal íjjal harcoló katonák védik a királyságokat, de nemcsak emberek a lakói, tündék, törpék és óriások róják az utakat, a legváltozatosabb intelligens és fél-intelligens szörnyek riogatják a jobbágyokat. A legnagyobb különbség azonban, hogy itt működik a mágia, varázslattal rombolni, vagy éppen gyógyítani képes lények állnak a fény oldalán, mágiával hadrendbe szólított élőhalottak és fekete mágusok a sötétség seregében.

A Myth éppen azzal rombolta szét a stratégiai programok kapcsán beugró általános képet, hogy nem a kicsit felülről-kicsit oldalról izometrikus 3D-t használja, hanem valódi térbeli megjelenítést, szabadon mozgatható, forgatható és zoomolható kamerával. A folytatásban sincs ez másként, csak szebb és a modern 3D kártyákat izomból támogatja, köd, színes fény és az egyéb csingilingi mind megjelenik. A kezelése sem ördöngösség, bár a kameramozgatás egérre helyezése nagy vitákat indított el a játékosok között, de megmaradtak a jól bevált billentyűk is, mint ahogy minden formációt és csapatkijelölést, támadásmód váltást megtehetsz akár a képernyő ikonjaival, akár a billentyűzet gombjainak segítségével. Nagyon hiányzott az előző részből a pontos feladat ismertetés, mert bár az átvezető szövegből – amit egy nyelvtanulóknak bátran ajánlható narrátor is elmond –, nagyjából sejthető a feladat, de a pálya indulásakor feltűnő ablakban tételesen benne van minden, amit teljesíteni kell a győzelemhez (sőt, akár egy nagyon hasznos tippsorozat is lekérhető). Az első egy-két küldetésben még kicsit furcsa volt a zene teljes hiánya (csak a küldetésben nincs, menüben és felolvasás alatt a fantasy hangulathoz jól illeszkedő zene szól), de ezért kárpótoltak a nagyon profin megalkotott és néha, különösen a térhatású trükköket támogató kártyákon életmentő információkat adó zajok.

Léptek, nyögések, mocsár cuppogása, és a karakterekre nagyon jellemző visszaigazolások, katonák bokacsattogása, elfek tiszteletteljes fennhéjázása és törpék zsörtölődése hallatszanak folyamatosan a hangszórókból. Karakterekről beszéltem, hiszen a szerepjáték elem továbbra is fontos szerepet kap, az egyes emberek (elfek, lények, akármik) használhatósága, támadásainak pontossága és ereje függ a tapasztalataitól, minél több csatát túlél, minél több ellenséget vágott hónaljon, annál jobb lesz. Ennek köszönhetően úgy érezheted, hogy valódi katonáknak parancsolsz, mindegyiknek neve és eltérő képességei vannak, nem csak egy arctalan tömeg, mint a legtöbb stratégiai játékban.

A történet is visszakanyarodik a nagysikerű első részhez, de szerencsére nem logikátlanul oldották meg a dolgot. Közel száz év telt el Balor megjelenése óta, a keleti határon túlról érkező feketemágus és szolgáinak szörnyekből és élő-halottakból álló seregeinek kis híján sikerült minden élőt eltipornia. Alricnak a nyugat védelmezőjének azonban sikerült megtörnie a legyőzhetetlennek tűnő seregek összhangját, Balor megölésével, a vezető nélkül maradt mágustábornokokat és seregüket egyenként már le lehetett győzni. A hosszú béke éveiben, számban alaposan megfogyatkozott légiónak most újra szembe kell néznie a lidércnyomással, hatvan évvel a nagy háború befejezése után egy kis faluból kérnek segítséget, s maroknyi katonának azonban nem banditáktól kell megszabadítani a falut, ahogy azt eredetileg hitték. Az élőholtak támadása mögött Balor egyik volt csatlósa áll, a pihenést erejének növelésére használó Soulblighter, egykori ura terveit akarja megvalósítani, de saját magával a főszerepben.

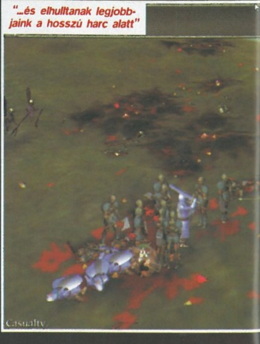
Magányos játékosoknak 25 küldetésben kell megvédelmezni a civilizációt a támadó seregekkel szemben, a változatos missziók között találhattok támadó és védelmező küldetéseket, fókolomposokat kell elkapni mielőtt meglógnak, várat elfoglalni, élőhalot-


Dicső csapataim sikeres folyóátkelést hajtanak végre

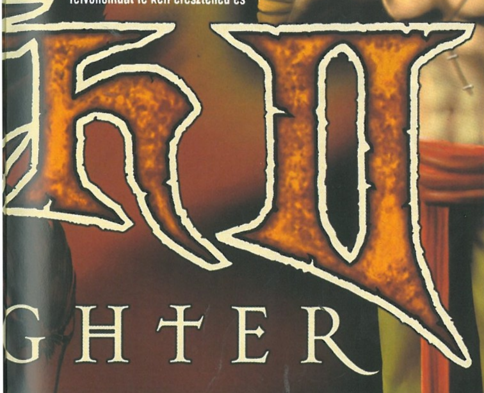

Egy viszonylag népes falu látogatásom elején...


... és közvetlenül utána


Egyes zombik szinte szétpukkadnak a méregtől. Sőt, nemcsak szinte...


"...és elhulltanak legjobbjaink a hosszú harc alatt"

takat levadászni, foglyot szabadítani vagy a mindenhonnan özönlő síron túli undormányok elől meglógni. A követendő stratégia a feladatnak megfelelően változik és a fejlesztők odafigyelésének köszönhetően néha egy jó ötlettel, egy különlegesebb egység képességeit vagy a terep adta lehetőségeket kihasználva, saját embereid minimális veszélyeztetésével megoldhatod a feladatot. A táj sokkal élőbb lett, mint az előző részben, és itt nem csak azokra a játék szempontjából nem túl lényeges, csak hangulati elemekre gondolok, mint az erdőben bóklászó és csapataidtól megriadó őzek, vagy az átrepülő madarak, hanem a lerombolható, mozgó tereptárgyakra. Az ellenséggel teli hidat a szakadékba robbanthatod, a rohamozók előtt felgyújthatod a füvet, a hóban-homokban látod a lábnyomokat, a felvonóhidat le kell eresztened és



még lehetne sorolni azokat az apróságokat, amik sokkal hihetőbbé teszik a Myth II világát. A szintkülönbségekre is figyelni kell, és kegyetlenül kihasználni: a magaslaton, várfalon álló íjászok és törpék kegyetlen pusztítást tudnak végezni a lőtávolukba kerülő gyalogosok között. A Soulblighterben nem csak a mezőkön, dombvidékeken, mocsarakban és egyéb nyílt terepen csapnak össze a seregek, kisebb-nagyobb egységek, hanem épületek belsejében és hajó fedélzetén, ami nem csak látványban jelent változatosságot, de teljesen más harcmodort is kíván. A grafikai motor átalakításakor ugyanis ügyeltek arra, hogy a belső terek valóban különbözzenek a kültéri helyszínektől, elég ha csak a plafonban elakadó nyílvesszőket említem példának.



A kezdetekben alig maroknyi katona áll a parancsnokságod alatt, de hamarosan csatlakoznak további egységek és hamarosan egy valódi, méretes sereg lesz a kezed alatt, zsoldosokkal, elf íjászokkal, törpe tüzérekkel, barbár harcosokkal és néhány olyan időnként feltűnő speciális egységgel, mint a csúcs-lopakodó képességekkel megáldott törpe nyomkeresők. Talán itt tapasztalható a legkevesebb változás az előző részhez képest. Egy kicsit ugyan minden egység megváltozott, jobb lett, a másodlagos, speciális támadások javultak, de alapjában ugyanazok maradtak. A legnagyobb újítás a tűzgolyókat hajigáló mágusok megjelenése, de bizonyos fegyvernemeket továbbra is igen csak hiányolok. Lovasság mint olyan, még mindig nem létezik, pedig egy jó lovasroham néha igen csak jól jönne. A program legnagyobb hiányossága is az egységek terén mutatkozik, pontosabban az egységek intelligenciájának terén. Az ostoba katonák alig látnak messzebb a kardjuk hegyénél: ha nem egymás *mellett* jönnek az aprítandó ellenfelek, hanem egymás *után* kisebb csoportokban, akkor az összes nekiesik az első egy-két szerencsétlennek. Nem zavartatják magukat attól, hogy oda sem fér mindegyikük, a további támadók pedig nyugodtan hátba kaphatják őket. Csodálatos formációkba tudod rendezni embereidet, de olyan parancsot, hogy maradjanak nyugodtan a helyükön, nem tudsz kiadni. Ezeknek a visszásságoknak ellenére is játszható marad a játék, csak kicsit idegesítő, hogy még a több tucat csatát nyerő harcosokat is úgy kell terelgetni időnként, mint a legelőre igyekvő birkanyájat. Azt azonban meg kell hagyni, hogy sikerült jól eltalálni a nehézségi fokokat, ha végigvitted könnyű fokozaton, érdemes újra nekivágni, kicsit feljebb rakva a lécet.

A hálózati játék nagyon népszerű volt a Myth első részében is, a folytatásból sem maradhatott ki, sőt megjelent a szövetséges játék lehetősége és néhány új játéktípus. A szövetségesek egységei nem támadják egymást, ha összefutnak a harcmezőn, akárcsak a team játékban, de ez sokkal lazább kapcsolat, bármikor felrúghatod a paktumot és hátba támadhatod azt, aki addig az oldaladat védte, ami ugyan nem szép dolog, de nagyon kifizetődő lehet. A tízféle játéktípus között pedig mindenki találhat stratégiai beállítottságának, vagy éppen aktuális hangulatának megfelelőt, mert akadnak köztük a hagyományos egymás elleni közdelemtől elkezdve a vadállomány versenyszerű vadászatán át, a zászlógyűjtögetésig, a komoly feladatoktól az őrültségekig. Helyi hálózaton keresztül vagy az Interneten kapcsolódhatnak össze a játszani vágyók, játékonként maximum 16-an.



Bátor kitörés Zrínyi stílusában. Mi azért ne keverjük össze a bátorságot a botorsággal

Arról pedig, hogy ne váljanak unalmassá, a rendelkezésre álló pályák és egységek, egy merész húzással gondoskodott a Bungie, a CD ugyanis megtalálható két editor program, ami leginkább a fejlesztő környezett megszelídített változatának néz ki. Az egyikkel saját térképeidet készítheted el, a másikkal pedig az adatállományokat, egységeket, ellenfeleket, tárgyakat módosítgathatod. Az, hogy "szelídített" változata a fejlesztő környezetnek még nem jelenti azt, hogy mindent elvégez helyetted, a terep megszületéséhez például le kell gyártanod a egy színes és szürke árnyalatos térképet, amiből a domborzatara húzandó textúrát és annak árnyékolását számolja ki a program, a domborzatot pedig egy másik fekete-fehér térkép alapján építi fel, csakhogy itt a "világos=magas, sötét=mély" elvnek megfelelve kell elkészítened a rajzot. Cseppet sem egyszerű feladat egy jól "beharcolható" és látványos táj elkészítése, de a látszólag könnyebb egység és tárgyelhelyezés módosítása is rejteget buktatókat. Könnyű ugyan erősebb, szinte győzhetetlen egységeket rendelni a saját oldalra és pitiánereket az ellenfélére, de ez abszolút tönkrevágja a játék élvezetét. Hosszas gyakorlás, sok próbálkozás után azonban meg fognak születni a tényleg a te igényeidnek megfelelő, egyedi pályák, amelyet aztán igen könnyes használhatsz a hálózati játékokban.



A kastélybéli fogócskát most a Báró nyerte

Egy biztosan elmondható, ha másnak nem, hát azelső rész kedvelőinek: a Soulblighterre érdemes volt várni, következhetnek a hosszú álmatlan éjszakák a monitor előtt, akár hálózatban, akár otthon.

Schuerue

Myth II

FEJLESZTŐ: Bungie
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.bungie.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

A véres középkor a maga csöndes valóságában

végítélet

88%

SÓLYOMFIÓKA

F-16 AGGRESSOR

Miközben az erkélyen cigarettázva e cikk bevezetőjének kezdő sorain gondolkodom, hátam mögül a szobából hallom, amint a televízióban bejelentik, hogy mint egy félórája ismét megkezdődött Belgrád bombázása. A csendes, kora tavaszi estén, március 26-án, a felhőfoltos, csillagos égben gyönyörködöm. Az égbolt közepéről, valami szokatlan dolog húzza félre tekintetem: délkeleti irányból két fényes pont száguld végig az ég egy tiszta szakaszán, majd egy nagyobb felhőpamacs mögött eltűnnek szemem elől. A sugárhajtóművek hangja, a jelenségtől kissé elmaradva érkezik; a légifolyosóktól távol, ekkora sebességgel, libasorban, csak egy katonai géppár igyekezhetett valahová. Talán egy tankergépet igyekeztek elérni mihamarabb, talán a szusszanásnyi pihenő miatt sikerült nyújtottabbra egy forduló. Gyanítom, hogy soha nem fogom megtudni az igazi okot, hogyan, és miért tévedtek szülő- és lakóvárosom, Cegléd légterébe. Nem sok időm van töprengeni, közeleg a lapzárta, és akármennyire sincs kedvem most a "hű de jót lövöldöztem - akárhol" szöveghez, meg kell erőszakolnom magam...

Az elmúlt negyedévben minden hónapra jutott egy szimulátor program, amelyben a Falcon fő, vagy mellékszereplőként jelentkezett. Lassan igazi szakértőjévé válunk a típusnak, nemcsak a technikai adatait, hanem a repülési tulajdonságai, és a fegyverzetének hatóerejét illetően is.

A most ismertetésre kerülő program fő hadszíntereit Afrika különböző térségeiben, így Marokkó, Etiópia, Madagaszkár (!), és a Rift völgyében találjuk. Ellenfeleink zömét (legalábbis kezdetben) MiG-19-esek, és MiG-21-esek alkotják, amelyek egy F-16 C block 50/52-es realisztikus modelljének igazából nem lehetnek ellenfelei. Ettől függetlenül a program szerzői a magas adrenalin szint kedvelőinek is felhőtlen élvezetet ígérnek. Igyekezetük szerint a kezdő, de a veterán szimulátor-nyüvők is megtalálják mindazt, amiért érdemes lesz megnyitni pénztárcájukat. Az Aggressor 3D-s világa mintegy 900 billió négyzetméteren Afrika legváltozatosabb táját foglalja magában. A különböző napszakok széles választékával ugyanazon területek legkülönfélébb arculatai tárulnak elénk, a legfantasztikusabb színvilágot felvonultatva, amit eddig talán egyetlen szimulátor palettája sem tudott elővarázsolni. Mindezek igazolására elég a térképre pillantanunk. Marokkó Afrika észak-nyugati csücskén, az Atlanti-óceántól, a Gibraltári-szorostól és a Földközi-tengertől határolva, domborzati jellemzőit pedig az óriási, 4165 méter magas Toubkal csúcsával kiemelkedő Atlasz hegység határozza meg. Afrika észak-keleti csücskén található Etiópia, melyet szintén az Etióp-magasföld tesz különlegessé, 4620 méteres Rasz Dasen csúcsával, és a 6000 láb magasságban található zöld vizű Tana tóval. Kenya és Tanzánia határán (Rift Valley) található az a világhírű Nátron tó, mely fölött elrepülve, ne csodálkozzunk annak vöröses színén. Ha már erre "kirándulunk", érdemes gépünk robajával felkavarni a Serengeti nyugalmát, a Viktória-tó csendjét, és visszafordulva megkeresni Afrika legmagasabb, 5895 méterre, az állandó hóhatár fölé nyúló csúcsát, a Kilimandzsárót. Egy utazási iroda sem szervezhette volna különbül: kalandozásainkat a szimulátorok világában eddig ismeretlen szigeten, Madagaszkáron tudjuk befejezni.

Szemünkön kívül, fülünket is elkápráztatják a 3D hanghatások, és bevetések közben remek, a táj hangulatát idéző zenéket hallgathatunk.

A reklám után megállapíthatjuk, hogy bár az Aggressor katonai szimulátornak készült, a békésebb beállítottságú Flight Simulator kedvelők is örömüket fogják lelni benne.

"A puding próbája az evés" – szokták idézni, a magyar fülnek kissé falsul hangzó angol mondást... *"Bármilyen szép és bármilyen jó, csak akkor ér valamit, ha megkapható"* – idézem egy idősebb barátom mondását a nőkről, amit most átkonvertálok a számítógép programok világába. Hónapokig teszteltem 5x86-os alaplapon PentiumII-re megálmodott csodákat, van tehát benne tapasztalatom, mily kellemetlen, amikor hardverpapa nem bírván a hajszát ifjonti szoftver-arájával, szuszogva-nyögve megadja magát. Nemcsak bosszantó, megalázó is a dolog, lényeges tehát megtekinteni a második lap alján található téglalapban, a "baby" elvárásait! Rendkívül korrektül hangzik ajánlata, hogy mit, és mennyiért, amikor azonban belefeledkezik a hancúrozásba, tapasztalataim szerint ő gyorsabban szeretné köpülni a vajat, vagyis a tesztelésre használt Pentium II-t is rá tudta kényszeríteni – ha a dadogásra nem is, de – néhány nyelvbotlásra.

Ha túl vagyunk a viszonylag hosszúnak tetsző töltögetésen, a szimulátor fő menüjébe jutottunk. Semmi olyannal nem fogunk találkozni, amit rutinosan ne tudnánk kezelni. (Szeretem a puritán dolgokat.) A Single Player (magunkban játszadozunk) menübe jutva, célszerű, sőt kötelező kezdetnek a Training Missions (gyakorló küldetések) közül választva ismerkedni gépmadarunkkal. Hiába a sok F-16-os fedélzetén eltöltött szimulált repült idő, mindegyik programnak van valamilyen

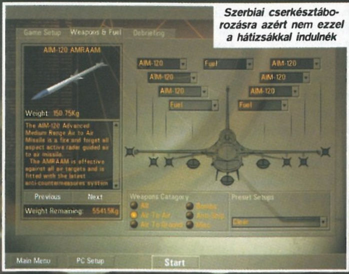


Hát mit mondjak: nem rossz, de azért ennél már szebb 3Dfx-es Falcont is láttam


Kézifékes forduló következik



Csendélet kezekkel, lábakkal, kezeslábassal és persze sok kis bizgentyűvel



Szerbiai cserkésztáborozásra azért nem ezzel a hátizsákkal indulnék

Érdekes, hasznos, nem is olyan egyszerű, mint első hallásra tűnik! 4.: Targeting: Célpont elfogás. Találd meg, és pusztítsd el! Egy (komoly hibának tartom! a programban egyetlen hajtóművel ábrázolt, holott két hajtóműves típus!) MiG-19-es tette próbára tűrőképességemet. Addig manőverezett, még ki nem szárítottam az üzemanyag tartályaimat. Mérges voltam, ezért itt még azt hittem, csak beképzelem, hogy kólikás, és kehes az én félvak, gebe "lovam". 5. Landing: leszállás. Néha gyerekjátéknak tűnt, néha pedig az akut "ló betegségek" miatt problémákat okozott. Nem árt több időt szánni rá.

sajátossága, bogara, ami miatt újra kell kezdenünk az ismerkedést. A bevezetőben említett "szakértővé" válás arra vonatkozott, hogy az összegzett tapasztalatok alapján kialakult képből lehet az igazi Falcon harcértékére következtetni. Egyéb okai is vannak az "iskolapadba" ülésnek, ugyanis amíg nem jártuk ki az iskolát, a program erősen korlátozza hadjáratban való részvételi jogunkat. Hiába is nehezményezzük ezt, ez van! Kénytelenek vagyunk tehát elvégezni, a következő kurzusokat: 1. Takeoff: felszállás. Az oktatás alatt minden üzenet megjelenik a képernyő bal felső sarkában is. Az oktatás kezdetén néha úgy tűnt, hogy talán maradhatnának a feliratok hosszabb ideig is, harmadik, negyedik alkalommal ismételve a dolgokat belátjuk, hogy a kiírtak időzítése éppen jól lett optimalizálva. 2. Waypoints: navigálás. Nagyon le lett egyszerűsítve, könnyen elsajátítható, a valóságban nem sok hasznát vennénk az itt szerzett "tudásnak". 3. Escort a Plane: Légi fedezete egy Learjet 31A-nak, mondhatnám, de valójában nem a fedezeten, hanem a "lépéstartáson" van a hangsúly. Ne maradj le, ne hagyd el, figyeld, kötelékrepülés közben mit látsz a radaron, stb. Más programokban a légi utántöltés gyakorlása közben szerezzük meg az itteni gyakorlatot.

A kiképzőbázis és a főhadiszállás Madagaszkáron található. A helyi lakosok legnagyobb örömére, itt kedvünkre kihajthatjuk a szuszt pegazusainkból, az sem baj, ha közben patkók potyognak az égből.

Pattanjunk fel végre a gép fedélzetére, úgyis ott szokott eldőlni, hogy összességében tetszik-e a móka. Akkor, amikor elkezdek egy új szimulátort tesztelni, mindig lejegyzem az első benyomásaimat. Azért bizonyult ez bevált módszernek, mert ha a későbbiekben nagyon megtetszik valami, akkor hajlamos vagyok megfeledkezni az apróbb hibákról, és fordítva, ha az összkép negatív, a pozitívumokról feledkezem meg az értékelésnél. Például a feljegyzéseim között bogarászva találtam most is egy "a HUD rosszul látható, aprók rajta a karakterek" jegyzetet. Csak később derült ki, hogy a HUD is nagyítható, a kezdeti negatív észrevétel tehát azonnal átalakult pozitívvá. Egy másik példa: az ismerkedés alatt, megragadott a hajtómű kiömlő nyílása, amint a teljesítmény függvényében változtatja keresztmetszetét. Láthattunk már ilyet, nem ez az első, amikor ezt is szemléltetik, de a lemezek külön-külön mozgása mindenképpen újszerűnek hatott. (Mire a cikket írom, ez már közel sem olyan érdekes, ha nem szerepelne a cetlimen, lehet, hogy meg sem említeném.) Legyen ez tanulság az olvasó felé, attól, hogy a tesztész bizonyos dolgokról megfeledkezik, vagy nem tartja érdemesnek, hogy említést tegyen róla, még nem biztos, hogy nincs is! (Természetesen minden esetben a korrekt tájékoztatásra törekszünk, de a szubjektív véleményünket millió összetevő befolyásolhatja.) A Falcon 4.0-nál említettem, hogy amennyiben a kabin belsőnézetben a kezeink is mozognának... Az Aggressorban teljesült kívánságom, már mindkét kezünk mozog. A gázkaron lévő balkezünkön vehető ez jobban észre, de ez így a természetes, a botot fogó kéz elmozdulásai a valóságban is csak milliméterekben mérhetők. (Tényleg csak zárójelben: "akkó má' a lábakrúl mé' feledköztek el?!")

Külső nézetben a szárnyak alatt valóban azokat a fegyvereket látjuk, amelyeket a bevetés előtt, nagy műgonddal odaterveztünk. Ezt inkább természetesnek, mint piros ponttal jutalmazandónak tekintem, de előfordult már, hogy egy másik programban ez nem így volt. A külső nézetnél maradva, illúziórombolóak a nyolcszögletű kerekek, a fűfutókon egyensúlyozó farnehéz repülőgéppel. Igaz ebből csak annyi látható, hogy az orrfutó nem érinti a földet, a levegőben lóg. (A többit pedig hozzáteszi az ember agya.) Az autopilot is jól megtréfált vagy kétszer, tesztelés alatt szépen dolgozott, még a domborzatra is úgy tűnt, hogy odafigyel. A cikkhez mellékelt képeket "fotózgattam", amikor legnagyobb megdöbbenésemre egy enyhén emelkedő dombhajlat, aminek jóval alacsonyabban kellett volna tűrnie, hogy átsuhanok felette, egyszer csak nekem rohant.

Említettem már a "ló betegségeit" szárnyaslovunknak. A billentyűzetről vezetett gépet erőtlennek, tétovának, bukdácsolónak, egy Falconhoz méltatlannak találtam. A túlterhelések hatására pillanatok alatt elfeketedő, vagy vörösödő képernyő miatt neveztem fentebb félvaksinak. (Talán lefelejtették rólunk a G-ruhát?!) Az üzemanyag fogyasztással sem gyűlt még meg soha ennyire a bajom, pillanatok alatt elfogy, még akkor is, amikor kifejezetten kerültem a szomjas tüzér módjára vedelő utánégető használatát. A fegyverek kilövése, elhasználása után sem vettem észre, hogy megtáltosodott volna paripám, ezért nem is csodálkozom, hogy nem lett a programba építve azok vészleoldása – ha nem veszi figyelembe a súly- és légellenállás csökkenést, minek is. A halott sivár repterektől, a kusza összevisszaságban "felépített" emeletes házakról egy-egy mecset körül, már lehet, hogy illetlenség is említést tennem. Szegény Aggressorról most alaposan lehúztam a keresztvizet, pedig nem is az ellenzéki oldalról próbáltam meg közelíteni felé. (A függetlenek élete sem fenékig tejfel.) A kézikönyvben (idáig tudtam megállni, hogy ne említsem) kérik, hogy a programról alkotott észrevételeinket osszuk meg Bob Virtekkel, a General Simulations Inc.-nél. Gondolom, jobban teszem, ha nem zaklatom, és "csak" veletek osztom meg véleményemet...

SzJVC

Falcon hegymenetben



1200 méter magasból még talán elfogadhatóan fest egy város, de aztán...



Lego-New York közepében egy mecset. A müezzin meg nyilván baseball-sapkában és hokiütővel imádja Allahot





F-16 Aggressor

FEJLESZTŐ: General Simulations
KIADÓ: Virgin
WEBSITE: www.vie.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: Modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Agresszív kritikussá válik, aki kikezd vele

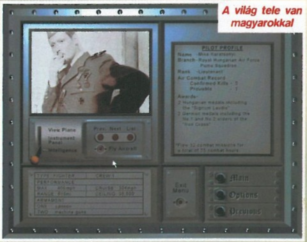
végítélet

84%

Akinek volt szerencséje már a 64-es és Spectrumos hőskorban is játszogatni néhány játékkal, és azóta is figyelemmel kíséri a világ ügyes-bajos dolgait, az – legyen akár RPG-, akár stratégia-fan – rendszerint szent áhítattal figyeli, ha egy játék dobozáról az SSI logoja mosolyog le rá. Az biztos, hogy már többször is arany betűkkel írták be magu-



A Háttérben a Lavocskin még csak-csak, de a szovjet SB-2 közelről már elég lehangolóan fest



A világ tele van magyarokkal

kat a játékok történelemkönyvébe, tehát most is valami nagyon kellemesre számítottam, amikor a Luftwaffe Commander introjában megjelent a jól ismert embléma, még akkor is, ha a játék készítőiben ez esetben az Eagle Interactive-ot tisztelhetjük. (Bár mint hamarost kiderül, ez azért enyhe költői túlzás volt.)

BEMUTATKOZNAK A SZEREPLŐK

A játék a Digital Combat Series új darabja, amely a Panzer Commander páncélos hadműveletei után a II. világháború (sőt, a spanyol polgárháború) légterébe visz bennünket. A főmenüben szokás szerint indíthatunk azonnali bevetést egy rakásnyi célpont ellen, illetve a Single Playerben találjuk a szokásos egyes küldetések, campaign és egyénileg fabrikálható légicsata opciókat, de előtte mindenképpen érdemes betérni a repülőgép azonosításhoz, ahol megismerkedhetünk a szereplőkkel.

Mi a szűzmária?! – szakadt ki belőlem, amikor rögtön elsőként egy Heinkel 51-es kétfedelű nézett rám a monitorról, és a csuklás tovább folytatódott, amikor továbblapoztam a nevek között. A játékban ugyanis 55 (igen, ötvenöt) különböző géptípus található, amelyek között egy csomó olyan szerepel, amelyekről csak a téma iránt nagyon érdeklődők hallottak valaha is (francia Dewoitine 520-as, holland Fokkerek, angol közepes bombázók majd' teljes létszámban, a szovjet légierő ugyancsak) – szóval tényleg le a kalappal a gárda előtt! Ezek közül 11 típust repülhetünk, amely összeg némi csalással jött össze: a Messerschmitt 109-es D, E, F és G változata négynek számít, pedig a műszerfaluk tök ugyanaz. Mellettük még van három klasszikus (angol Spitfire I, jenki P-51 Mustang és a sugárhajtóműves Messerschmitt 262-es), meg négy meghökkentő darab: a német kétfedelű Heinkel 51 és 72 nyilván a campaign szervezése miatt (ld. később) került be a választékba, a szovjet I-16 Rata és az amerikai gyártmányú, de szintén szovjetek által használt P-39 Airacobra azonban meglepő kuriózum.

A megdöbbenés okozta csuklás tovább folytatódik, amint jobban belemélyedünk a dolgokba – csak épp ellenkező előjellel. Minden egyes géphez tartozik ugyebár egy kép is – hát apám, ahogy azok kinéznek! Ennyire elnagyolt, aránytalan rajzokat azért nem vártam volna. Kábé úgy aránylanak a valósághoz, mint mondjuk egy fröccsöntött figura a kínai pacról egy Tamiya modellhez. Persze nyilván ugyanaz követte el (talán valamelyik producer unokája), mint aki a háromnézeti rajzokat, amelyek pont olyan borzalmasak, ráadásul úgy fest, hogy erre a célra a Paintbrusht találta a legtökéletesebb eszköznek. Na mindegy, ugorjunk. A repülhető gépeknél még megnézhetjük a műszerfal kiosztását (ami ugyan színes mellékletként a kézikönyv tartozéka is, de azért hasznos mulatság), illetve a "felderítésnél" hallhatunk pár szót a gépekről. Az mondjuk komoly szépséghiba, hogy CSAK a repülhetőkről, de azért itt is van egy meglepetés: a Me-262-ről egy német, a Mustangról, a Spitfire-ről és az Airacobráról egy jenki beszél – a Messerschmitt 109-esek szakértője viszont Karácsonyi Miklós hadnagy, aki a magyar Puma vadászezred kötelékében 7 hitelesített és 1 valószínű légigyőzelmet ért el. Mellesleg kíváncsi vagyok, látta-e a játékot. Szerintem nem, mert ő talán szólt volna, hogy az F változat leírásához olyan fotót tettek róla, amelyen egy G-6-osban ül, a képen pedig egy E légcsavarja van. Meg hogy az a "Focke-Wolf" az Focke-Wulf. Meg hogy koreai felségjel van az Il-2 Sturmovikon. Meg még tán lett volna egy-két keresetlen szava, de mi most inkább lépjünk tovább.

AZ ELSŐ REPÜLÉS(EK)

Most, hogy ilyen szépen megismerkedtünk a szereplőkkel, el is vihetjük egy körre az egyiket. (Ígérem nem fog sokáig tartani...) Mivel nyitásnak én mindig a fair játék híve voltam, én egy Me-262-t kötöttem el. (A "fair" ugyanis az én értelmezésemben azt jelenti, hogy nekem mindjárt nagyon sok sikerélményem lesz.) Ha nem küldetést játszunk, akkor [illegible] ugyan a levegőből is indulni, de én [illegible] benne, hogy azért egy szim[illegible]ssal még csak megbirk[illegible]em. Pedig a kézikönyv [illegible] el, vagy legalábbis jórészt. [illegible] kienged, motor beindít, maximális tolóerő. (Illetve épp nem tudtam, melyik billentyűzetkiosztás van, így maradtam a 90%-nál.) Felsivítanak a motorok, kerékfék kienged, és hejhó! – már gurulunk is. Rátelepedtem a 'le' kurzorgombra, mert a kézikönyv azt mondta, hogy a "felszállási sebesség elérésekor" ez a teendő. Kár, hogy elfelejtettem mindegyik gépét megtanulni (ugyanis a kézikönyv egyikről sem írja, hogy mennyi a felszálló sebessége, nyilván ennyit azért illik mindenkinek tudnia) – sebaj, ha már ott vagyunk, csak felszáll a madár. Aha! Süllyed a műhorizont, megmoccant a magasságmérő, a kabinból csak kéket látok – minden jel arra mutat, hogy repülök. BANG! Mi volt ez? Mert azt látom, hogy felrobbantam – de mitől? Noch einmal. Eredmény ugyanaz. Így tehát elővettem a máshol már bevált módszert: felszállunk követő kameranézetből! Elég érdekes egy látványban volt részem. Amikor az előbb a kabinban megmozdult a műhorizont, a gép felemelte az orrát (ami felszálláskor tényleg jó ötlet egy orrkerekes gépnél) – a farokrész viszont a vezérsíkokkal egyetemben lesüllyedt a FÖLD ALÁ. Ez ám az épületes látvány! Persze nem alapvetően rossz a koncepció, mert közben a képernyő tetején jelezte a masina, hogy teljesen visszaesett a sebesség. Nyilván érezte, hogy ha a gép félig el van ásva, akkor csökkennie kell a sebességének is. Ettől ötleteim támadtak, mert kedvelem a kretén teszteket. Megismételtem a produkciót, de amikor a gép elkezdte elásni a farkát, mindig gyorsan visszanyomtam az orrát a földre. Így nagy ügyesen sikerült egyre jobban növelni a sebességet. Idővel persze a program észrevette, hogy már pár perce elfogyott a kifutópálya és mi már egy jó ideje robogunk itt a réten – és akkor engedelmesen orra buktatta a Schwalbét. Akkor viszont nincs semmi gond, ha 150 felett kezdjük megemelni a gép orrát, ugyanis rögtön vagy három métert ugrik a magasba, és már repülünk is.

Ez egyenesen viszonylag megy is, akkor kezdődnek a gondok, ha fordulnunk kell. A kézikönyv ugyan a billentyűzeten és egy gagyi joysticken keresztül mutatja be a kezelőszerveket, de én kötve hiszem, hogy egy jobb anal[illegible] kívül emberfia irányíthatná ezt [illegible]amot. A legrövidebb billentyűnyomás is azonnal vad kormánymozdulatot eredményez, ami azonnal ellenkormányzást igényel, és ennek a játéknak előbb-utóbb a földdel való találkozás a vége. (A robbanás viszont elég jól fest.) A kézikönyv ugyan regél bizonyos műrepülő manőverekről, de aki ilyennel megpróbálkozik, az maximum csak dugóhúzóba viszi a gépét. (Bár végül is az is egy műrepülő manőver.) Bármilyen manővert csak úgy tudtam végrehajtani, hogy nagyobb magasságban megkezdtem a fordulást, aztán a vadul pörgő gépen bekapcsoltam az autopilótát, az ugyanis szintbe hozza a gépet (ha tudja) és utána tartja az irányt. Ez a kissé házilagos módszer úgy-ahogy beválik egy panorámarepülésen – manőverező légiharcban tapasztalataim szerint nem túl hatékony.

Szóval a játék usque irányíthatatlan, és ebben az a legjobb, hogy a legkönnyebb fokozatról beszélek. A nehézségi fokozat ugyanis két szintben állítható: a Lovagkereszt teljesen reális (bár ennek a szónak ebben a játékban egy kissé már paranormális jelentése van), a sima

WWII COMBAT FLIGHT SIMULATOR
Luftwa[ffe]
COMMAN[DER]



A szintársulat teljes létszámban

GALLAND-KALAND



Vaskeresztben szabadon kapcsolgathatók a szokásos kellemetlenségek (manuálisan kezelt kormánylapátok, kihagyó motor, napfény, stb.)

A "LÁTVÁNY"

Ha már nem jó, akkor legalább legyen szép! – várhatnánk, de a Luftwaffe Commander ebben a reményben is megcsal bennünket. Pedig azzal kezdtem, hogy az összes grafikai opciót felnyomtam a csutkára. Nehogy azzal vádoljatok, hogy felszínes vagyok, kezdjük a felszínnel. Amíg magasan repülünk addig nincs is nagy gond vele, szóval ez nem rossz. Közel menni persze nem érdemes a földhöz, de nincs ez másképp kategóriájának egyéb darabjainál sem, tehát ezért igazán nem érheti szó a ház elejét. A kabinok ugyan nekem egy kicsit sivárnak tűnnek, de végül is a műszerfalak korrektek és van "virtuális kabin" opció is. A gond akkor kezdődik, amikor elhagyjuk a kabint. Ha jól összeszámolom, egy külső kamera van, igaz, azt a numerikus billentyűkkel forgathatjuk és lehet zoomolni is vele. Csak minek?! Amikor először meglát-tam a gépet, azt hittem nem megy a 3D-gyorsító (pedig anélkül el se indul a játék). Ha az ismerkedésben látott állóképek elnagyoltak voltak, akkor tulajdonképpen csak előrevetítették a játékban várható látványt. A repülhető gépek is elég rondák, de a többi aztán már végképp bukás! (Hopp! Át lehet váltani azokra is, tehát mea culpa: KÉTSZER annyi kameranézet van, mint az imént állítottam!). Én megértem, hogy a derék programozók igyekszenek spórolni a poligonokkal meg a textúrákkal a sebesség érdekében, de ez itt már úgy néz ki, mintha egy P90-16 MB RAM-szoftver render konfigura tervezték volna. Amikor átváltunk külső nézetre, az engine nyilván 'fej vagy írás'-alapon dönti el, hogy a gépnek legyen-e oldalkormánya (szegény kicsi I-16-osnak magassági sem volt). Ha megvan az egész vezérsík, akkor is van baklövés: ha nincs rajta szám, akkor a gép két oldalán levő textúra egymás tükörképe, ami tengelyesen szimmetrikus felségjeleknél még elmegy, de például a Messerschmittek hátulján látható önkényuralmi jelkép elég hülyén néz ki így mandínerből. A távoli felhők is még elmennek valahogy, csak a közelieknél támad az embernek az az érzése, hogy összegyűrt papírzacskók között vitorlázik.

Persze van olyan is, ami tényleg jól sikerült: a katapultáló pilóta például poligonokból van, és tök jó, ahogy lebeg lefelé az ejtőernyőjén. Ezenkívül még jól fest a földbe csapódó gép – vagyis az a két momentum, amikor vége a dalnak.

A KÜLDETÉSEK ÉS A CAMPAIGN

Előbbieknél először a játék öt hadszíntere (spanyol polgárháború, Nyugat-Európa'40, angliai csata, Szovjetunió és Németország) közül kell választanunk, ahol mindegyiken 10-10 különböző vadászbevetést (bombázók fedezete, elfogás, szabad vadászat, vadászbombázó bevetés) próbálhatunk teljesíteni. A campaign kicsit korlátozottabb lehetőségekkel indul: ha törik, ha szakad, csakis a spanyol polgárháborútól kezdődően lehet hadjáratot játszani, így mindenképpen egy Heinkel 51-essel kezdjük meg karrierünket. A bevetések eligazításán nem árt odafigyelni, hogy mi is a feladat, ugyanis waypointokat nem lehet kijelölni és az autopilóta sem visz a célterület felé. Különösen szórakoztató, hogy a játékban nincs időgyorsítás, így tehát ezen neves alkalmakkor kénytelenek vagyunk vagy húsz perc zötyögéssel önállóan a célhoz navigálni. Ez már bőven elég lenne a jóból, de utána az üzemanyaggal még haza is kell érni, és leszállni a repterünkön. Sok szerencsét...



Hoppá! Valakit mintha kilőttek volna mellőlem. Érdekes, pedig eddig egyedül repültem



A félig elhantolt Me-262 sebessége eléggé csökken

NEM KELLETT VOLNA...

Nem volt szó még a hangokról, amelyek mondjuk nem rosszak, mindössze az idegesítő egy kicsit, hogy a menükben pattogó lelkesítő induló úgy szól, mintha egy homokfúvott bakelitlemezről jönne, és csak az vigasztalja az embert, hogy a pattogás akkor sem szűnik meg, amikor "Mike Karacsonyi" meséli az élményeit a Messerről. A 60 oldalas kézikönyv sem egy nagy durranás: korrekten ismerteti az opciókat, ír pár szót az alapvető repülési manőverekről és néhány megjegyzést a repülhető típusokról. Felszálló sebesség ugyan ezeknél nem szerepel, viszont megtudtam belőle, hogy a sugárhajtóműves Me-262 LASSABB, mint az 1938-as Bf-109D, viszont az összes technikai paramétere teljesen megegyezik a Bf-109F-fel. (Általában ez a következménye, ha copy parancsot gyakran használunk kézikönyvekben.) Szóval a kézikönyv is csak olyan, mint a játék.

Valamelyik Moldova könyvben olvastam azt az ejtőernyős közmondást, hogy ők tudják, hogy miért dalolnak a madarak. Mivel eddig még nem volt szerencsém egy zsáknyi selyemdarabbal kiugrálni különféle repülőgépekből (és ha nem muszáj, a jövőben sem áll szándékomban), én ezt a tudást nem tudom megosztani veletek – abban viszont biztos vagyok, hogy NEM azért, mert a Luftwaffe Commandertől tanultak repülni! Ezzel a géppárkkal, ilyen campaignnel ez igen nagyratörő vállalkozásnak indult – de nekem szent meggyőződésem, hogy ez a játék 50%-ig lett befejezve. Ez kiindulási alapnak mondjuk nem rossz, már csak arra lenne szükség, hogy odaadják a European Air War készítőinek és a WW II Fighters grafikusainak, hogy ugyan legyenek már szívesek a másik felét is megcsinálni! Jelen állapotban azonban csak valami profi analóg joystickkal rendelkező mazochista fog vele huzamosabb időt eltölteni – az is csak akkor, ha odakint nagyon esik az eső.

CoVboy



Párizsi körrepülés egy Ratával. Megvan, miért olyan nehéz az irányítás! Otthon felejtettem az oldalkormányt

Luftwaffe Commander

FEJLESZTŐ: Eagle Interactive
KIADÓ: SSI/Mindscapes
WEBSITE: www.ssionline.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32 MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

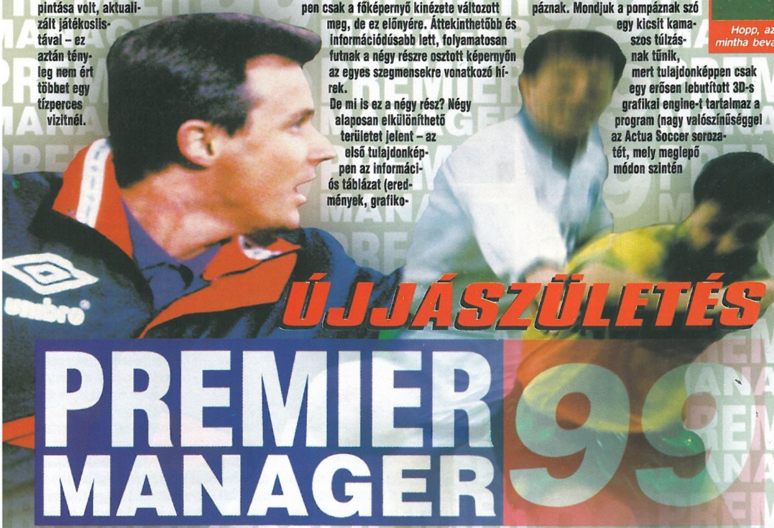
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Tán hagyni kellene ezeket a Commandereket, és a Generalokat erőltetni tovább

végítélet

68%



ÚJJÁSZÜLETÉS

PREMIER MANAGER 99

Hoppá, még egy focimanager! Csipázom az ilyesmit, sokáig semmi a láthatáron, aztán van egy hetem arra, hogy írjak valamit két edzősködésről – ezek pedig “természetesen” mind olyan játékok, amiket az ember csak berak a CD-be, tíz perc alatt megnézi, aztán mehet is az ismertető.

Most azért szerencsés helyzetben vagyok, mert a Premier Manager sorozatot már ismerem, mint a tenyerem – éppen ezért némi fintorral közelítettem a 99-es kiadáshoz. Ugye az előző verzió ('98) egy az egyben a 97-es koppintása volt, aktualizált játékoslistával – ez aztán tényleg nem ért többet egy tízperces vizitnél. Valami ilyesmire számítottam most is, mert nem nagyon bízom az olyan szoftverészekben, akik kiadtak már valami pocsékot a kezük közül. Kellemes meglepetés ért azonban, midőn kicsit jobban belemélyedtem a legújabb részbe. Igaz csak első pillantásra, de az is valami, hogy már nemcsak a játékoslistát írták át.

Miután ilymódon alaposan felcsigáztam az érdeklődőket, nézzük meg mi NEM változott! Ismét alapvetően három részre tagolódik a játék, egy (meglehetősen foghíjas, de nem rossz) adatbázis a különböző angol osztályokban szereplő csapatokról, és a kétfajta játéklehetőség. Az egyik a manager league, ahol egy tetszés szerinti csapatttal vágunk neki a bajnokságnak, bármely osztályból. A másik a pro manager league – ez tulajdonképpen egy edzői karrier – az elején negyedosztályú csapatok fogadnak fel minket, és az elért eredmény tükrében kapjuk az újabb állásajánlatokat. Amennyiben új játékot kezdünk, választhatunk, hogy mennyire mélyen szeretnénk belenyúlni a klub irányításába. Lehetünk csak “sima” edzők, de egyben lehetünk gazdasági szakemberek, vagy akár a manapság oly divatos szóval élve “társadalmi elnökök” is.

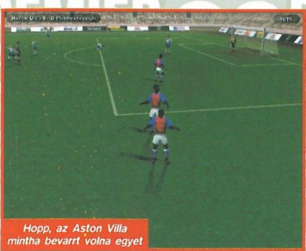
Nomen est omen – tartja a latin mondás, ez itt is tökéletesen megállja a helyét (illetve egész pontosan csak részben), mert kizárólag az angol bajnokságból indíthatunk csapatokat. Ott viszont egészen a negyedosztályig “lemenőleg”, tehát már csak rajtunk múlik, mikor lesz a Bath City Bajnokok Ligája győztes.

A kezelőfelület és a különböző képernyők, noha új köntösben virítanak, szintén a hagyományőrzés nemes, ámde kissé unalmas feladatát kapták – sőt azt kell mondjam, tulajdonképpen csak a főképernyő kinézete változott meg, de ez előnyére. Áttekinthetőbb és információdúsabb lett, folyamatosan futnak a négy részre osztott képernyőn az egyes szegmensekre vonatkozó hírek.

De mi is ez a négy rész? Négy alaposan elkülöníthető területet jelent – az első tulajdonképpen az információs táblázat (eredmények, grafikonok, kalendárium, kupasorsolás, stb.) A másodiknál a csapat körüli edzői tevékenység menüpontjait találjuk, itt állíthatjuk össze a csapatot, kiadhatjuk a követendő taktikát, informálódhatunk soron következő ellenfelünkről. A harmadik rész az átigazolásoké, de a játékostranszferen kívül itt vehetjük fel a különböző segédedzőket is. Az utolsó nagy téma mi más lehetne, mint a bankügyletek – szponzorok, kölcsönök, stadionfejlesztés, jegyárak. Mivel minden területet fölölel a program, ami csak egy futballcsapat életében szerepet játszhat, azt mondhatjuk, ilyen szempontból a maximumot kapjuk. De eddig semmi új dolog – ezek mindmind szerepeltek az előző részekben is.

A legnagyobb (sőt talán az egyetlen igazi) újítás a programban a fő grafikai motor kicserélése. Tulajdonképpen már eddig is a leglátványosabb managerprogramnak számított a játék (már ami az élőben megtekinthető mérkőzéseket illeti) – talán az EA Sports managerét kivéve (de azt ne vegyük ide, mert a tohonyasága miatt nem igazán aratott sikert), de ezt most sikerült egy kicsit überelniük. Nos, az idők szavára hallgatva, a meccsek immáron a 3D kártyák tulajdonságait és előnyeit kihasználva pompáznak. Mondjuk a pompáznak szó egy kicsit kamaszos túlzásnak tűnik, mert tulajdonképpen csak egy erősen lebutított 3D-s grafikai engine-t tartalmaz a program (nagy valószínűséggel az Actua Soccer sorozatét, mely meglepő módon szintén Gremlin termék) – de így is igen jól néz ki, egy managerhez képest pedig pláne. Fel lehet tornázni a felbontást a csillagos égig, csak a masinánk teljesítőképessége szabja meg a határokat. A kameraállások már korántsem olyanok, mint egy “igazi” focijátékban, mindössze a stadion különböző pontjain fixáltan elhelyezett kamerákról van szó.

Hát ennyi. Írogathatnék még a programról sokat – de egy focimanager fanatikus úgy is szeret magától rájönni mindenre, ráadásul nem is feladatom a teljes leírás, csak az értékelés. A maradék helyen filozofálgassunk hát egy kicsit!



Hopp, az Aston Villa mintha bevarrt volna egyet

1. Kötve hiszem, hogy manapság, amikor olyan programok jelennek meg, amiben (egyidejűleg, ez nagyon fontos!) több ország bajnokságát irányítjuk, még labdába rúghat egy olyan, amelyben mindössze egy pár tucat irányítható csapat szerénykedik. Talán Angliában érhet el sikereket a program, de én személy szerint sokkal szívesebben játszom egy olyannal, amelyben egy pár nap után már nem ismerem az összes csapatot.

2. Király, hogy ilyen szép a meccs, de ez kb. csak az első két-három mérkőzésnél érdekes, amíg rájövünk, hogy mennyire sablonosak a mozdulatok, a riporter dumái és a játék. Utána már felesleges időpocsékolásnak tűnik, hogy megnézzünk egy meccset, egyrészt, mert dögunalmas, másrészt egy korrekt irányítás így is meglehetősen időigényes feladat, a meccseket bekapcsolva pedig (némi túlzással) akár komolyan egy teljes bajnokság idejéig is tarthat egy szezon – kinek van ennyi ideje? Arról nem beszélve, hogy (lehet, hogy csak nálam van így?) azt vettem észre, minél inkább részletesebben nézek meg egy meccset, annál inkább rosszabb eredmények születnek az én szempontomból (ez erre a játékra halmozottan igaz).

3. A Gremlinesek meg most elmehetnének a sóhivatalba (csak így, egyszerűen), hogy minden évben egy “stunning new game”-t próbálnak ránksózni drága pénzért, aztán alig van valami kis változás. Jó, megváltozott néhány menü kinézete, sőt – már-már hihetetlen, de a zene is más! – plusz turbozott a grafika, de ezzel már akkor is marhára tele van a hócipőm.

A program úgy nagy általánosságban véve nem rossz, de van ezerszer élvezetesebb is. Csak és kizárólag azoknak ajánlom, akik bolondulnak az angol fociért és még nem ismerik a sorozatot. A többiek jobban járnak, ha mást választanak.

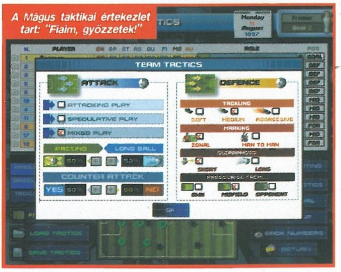
K.Z.



Labdarúgó kupanap



Nem különösebben nagy ötlet egyszerre mindkét kapusunkat áruba bocsátani



A Mágus taktikai értekezlet tart: “Fiaim, győzzetek!”

Premier Manager 99

FEJLESZTŐ: Gremlin
KIADÓ: Gremlin
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, soros, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■□□□
Játszhatóság ■■■■■■■■■□
Szavatosság ■■■■■■■□□□
Zenebona ■■■■■■■□□□

Summa summarum

Ideje lenne már egy kicsit nagyobb léptekkel fejleszteni ezt a játékot

végítélet

80%

FOOTBALL WORLD MANAGER

EZREDES ELVTÁRS



Mióta elkezdtem focimanagerekkel játszani várok egy olyan játékra, amelyben magyar csapatokat is irányíthatok. Sajnos ez a vágy eddig csak egy-két magyar csapat felbukkanásával (és nem irányíthatóságával) ellensúlyozódott, ami nem túl szívderítő. Egészen eddig a pillanatig! A Ubi Soft játéka több mint ezer egyéb mellett viszont tartalmazza az 1998/99-es idény mind a tizennyolc első osztályú magyar csapatát, úgyhogy szóljanak a dudák, lengjenek a zászlók, és mivel bármelyiküket menedzselhetjük is, akár a görögtüzek is kigyúlhatnak!

Egy sportmanager program egyik legfőbb ismérve és mércéje az adatok mennyisége és élethűsége. A Football World Manager esetében az elsővel nincs is semmilyen gond, ugyanis maximalizált beállítások esetén 49 (!) európai és 5 dél-amerikai ország ligáiban tevékenykedhetünk, méghozzá egyidejűleg. Ezzel valószínűleg a program új világcsúcsot állított fel – legalábbis én még soha, sehol nem találkoztam ilyen mennyiségű irányítható csapattal.

Ami az élethűséget (tehát a pontosságot) illeti, azzal már már van egy kis gond. Természetesen a nagyobb játékerőt képviselő, nyugat-európai szupercsapatok és bajnokságok adatai stimmelnek, a futottak-még kategória (természetesen idetartozik a magyar "Professzionális" Nemzeti Bajnokság is) ellenben meglehetősen foghíjas. Mit is jelent ez? A magyar mezőny 18 csapatából kb. 10-12 az, amelynek az adatai stimmelnek (a nevükön kívül) – ezek az adatok a stadion nevére és befogadóképességére vonatkoznak. Amelyiknél nem tudták a pontos adatot, egyszerűen írtak valami kisebb számot. A stadiont meg lehet nézni, hát itt aztán végképp érdekes dolgokat látunk – mondjuk szerintem örülnének a csapatok, ha bármelyiknek is valami hasonló lenne!



Szerintem Torgyán papa igen meglepődne, ha látná, hogy milyen stadion épült a Népligetben

A játékosoknál is szomorkás a helyzet – amelyik csapatnál egyáltalán felbukkannak valós nevek, ott is csak kb. 70%-os a találati arány. Egy pár csapatnál egyáltalán nem néztek utána a neveknek – itt a hasravágás nemes taktikáját alkalmazták, kamu nevekkel feltöltötték a névsort (természetesen még csak nem is magyar hangzásúak).

Ami a játékmenetet illeti, itt minden managerfanatikus elégedetten csettinthet: minden megtalálható, az átigazolásoktól kezdve a stadionépítésen keresztül, az edzéstervek összeállításáig. Különösebben nem is kell részletezni a dolgot, mert szinte minden magától értetődő és pofonegyszerű.

Szerepel minden európai kupa a programban – bár megjegyezném, hogyha igazán valósághűek akarnának lenni, akkor a KEK-et csak az első szezonban lehetne végigjátszani, lévén ez megszűnik és a jövő idénytől kezdődően beleolvad az UEFA-kupába. Sajnos a válogatottak és azok mérkőzései teljesen kimaradtak a programból, ezt hibának tartom.

Ha már a nemzetközi kupáknál tartunk, megjegyezném, hogy nagyon érdekesen kezeli a program az egyes csapatok teljesítményeit és várható eredményeit. Például a nálam éppen aktuális Bajnokok Ligájában az olasz színeket a Perugia és a Lecce képviseli, a spanyol bajnok a Racing Santander (megnéztem a spanyol tablót, az Atletico Madrid most éppen másodosztályú... no comment). Ugyanez nálunk is előfordult, például az Újpest és az MTK igen gyengén muzsikál, a Siófokkal, a Kerülettel és a Vidivel voltam versenyben a bajnoki címért...hmm.

Ami nem volt még igazán az ínyemre, az az eltiltások és a játékjogok kezelése. Igencsak érdekes dolog, hogyha eltiltanak egy játékosunkat egy hazai bajnokin, mondjuk két meccsre, akkor a következő két meccsen nem szerepel – ez idáig rendben is volna, de ha a következő két meccsből az egyik egy nemzetközi kupamérkőzés, akkor azon sem játszhat. Ez mondjuk néminemű csalásra is feljogosít minket, mert ez vica versa így van: kiállítják egy BL-meccsen és a büntetés a két hazain letelik, szerepelhet nyugodt lélekkel továbbra is. Hát ez meglehetősen pongyola megoldás. Meglepő az is, hogy a magyar csapatokban is annyi külföldi szerepelhet, amennyit a szívünk diktál. Ez kissé nevetséges, de megvan az az előnye, hogy így a nemzetközi porondon is érhetünk el szép sikereket, mert a magyar játékosok tulajdonságai (egy-két fehér holló kivételével) ugyanolyan harmatgyengék, mint a valóságban. (A BL döntőben diadalmaskodó Fradimban például két magyar képviselte a hazai színeket.)



Nini! Azt írja a Soccer News, hogy valami Mágus a 2. helyre vezette a Vidit



Elég érdekes az eredmény, az összeállítások nem kevésbé

Felépítettem a csapatomnak egy közel 30 ezres létszámú stadiont, luxuskivitelben, tetővel, tokkal-vonóval, igazoltam egy rakás külföldi sztárt – és a hazai bajnokikra semmivel sem járt több ember, mint a lepusztult régi stadionba, noha közben ötszörös magyar bajnok, négyszeres kupagyőztes, egy-egy KEK és BEK trófeával bíró csapat lettem. Én megértem, hogy a BVSC-nek például ilyenkor sem lenne több drukkere 200-nál, de mondjuk hogy egy Üllői úti vagy egy diósgyőri stadionban ilyenkor teljes teltház lenne minden bajnokin, az tuti. Annyi vigaszom maradt, hogy legalább a nagyobb európai csapatok ellen megtelik a stadion...

Maga a meccs (ha megnézzük és nemcsak az eredményt dobatjuk ki a programmal) igen élvezetes. Mindenféle statisztikai adat látható, taktikát, játékstílust válthatunk, cserélhetünk ahogyan az elvárható. Fölül egy kisebb ablakban fut az akció, de csak az érdekesebb jeleneteket láthatjuk (és ez egy idő után sablonossá válik). Még meg is tapsolhatjuk, vagy jól leszidhatjuk a játékosainkat, akár egy igazi edző. Jóval látványosabb tehát, mint a Championship Manager meccsei, de a Premier Manager 99 színvonalát nem éri el.

A program legnagyobb hibája az, hogy elképesztően Windows-alapú. Értem ez alatt, hogy ablakban fut, ha a desktopunk 800*600-nál nagyobb méretű (marha idegesítő), winexplorer-stílusban válaszhatunk az országok és csapatok közt, de a legdurvább a file-kezelése. Egy kimentett állás mérete 13 mega körül van, és a töltési-mentési manőverek valami elképesztő ideig tartanak, jópárszor azt hittem, teljesen lefagyott a gépem.



Mivel a meccseket gólra szokás játszani, maradok a már kissé ódon 4:3:3-nál

Mindenféleképpen egy kuriózummal és egy jó managerprogrammal állunk tehát szemben, de néhány bosszantó hibája megkérdőjelezi az élvezhetőségét. Ennek ellenére mindenkinek azt ajánlom, ha van lehetősége próbálja ki – nincs jobb érzés annál, mint amikor kedvenc csapatunkat sikerre vezetjük. Talán a grafikai szegényessége sem zavar sokakat, hiszen egy managernél nem ez az elsődleges szempont. Mostanában várható néhány konkurrens is, azt pedig majd az idő és a játékosok eldöntik, hogy melyik lesz a győztes.

K.Z.

Football World Manager

FEJLESZTŐ: Caffeine Studios
KIADÓ: UbiSoft
WEBSITE: www.footbalworldmanager.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P-II, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□■■■■
Játszhatóság	□□□□□□□□□■
Szavatosság	□□□□□□□□□■
Zenebona	□□□□□□■■■■

Summa summarum

Nagyon jó, de a tökéletes

végítélet

0%

DETHKARZ

FUTURISTIC 3D COMBAT RACING

Halálos matchboxok

Manapság egy halottaskocsit vezetni nem túl nagy karrier – nem úgy viszont a jövőben, ahol ez rendkívül nagy kitüntetés! Jó, persze azt hozzá kell tegyük, hogy 2408-ban egy újabb értelmet nyer a halottaskocsi kifejezés: ezen a néven emlegetik majd azokat a járgányokat is, amelyekkel a világ legtehetségesebb versenypilótái mérkőznek meg egymással. Pilóták, akik hősökként vannak számon tartva, s mindenki az ő sorsukért izgul.

Nos kérem, erről szól a Dethkarz. Végre egy kis változatosság! – mondhatnánk a játék kerettörténete kapcsán. Végre egy játék, amiben a közeljövő nem holmi rémképként sejlik fel: a Dethkarzban ugyanis a 25. évszázad csodás. Békesség, nyugalom honol a Földön, s csak a versenypályákon ölik egymást. Csak egy a bökkenő: minthogy jómagunk egy pilótát fogunk alakítani, az említett "változatosságból" nem sokat fogunk tapasztalni. A Dethkarzra éppen az ellenkezője jellemző: egy abszolúte sablonos autóverseny a szokásos "Wipeoutos" jövőképbe ágyazva, ahol a versenypályákon kiemelt szerepet kapnak a fegyverek.

A futamok négy helyszínen kerülnek megrendezésre: Metro Cityben, az emberiség legnagyobb városában, a Déli sarkon, ahol feljegesedett pályán kell helytállni, majd a gazdagok üdülőhelyén, a tengerparti Grand Keysben, és végül egy idegen bolygón, a vulkanikus Vörös Planétán. Mint látható, ide-oda csapódunk a különböző végletek között: tűz, víz, jég, stb. Egy dologban azonban valamennyi pálya megegyezik: mindenhol többnyire a magasban kanyarog az út, minek folytán minden egyes tévedésünkért több méteres zuhanással fizetünk meg. Igaz, ez a zuhanás nem életveszélyes, sőt, még csak nem is sérül az autó, de éppen elég az is, hogy a kocsi visszahelyezéséig értékes másodperceket vesztünk.

Attól függően, hogy milyen versenyosztályban indulunk, azaz milyen nehézséget választunk, a helyszíneken úgy alakítják ki a pályákat. Mindenhol van egy rövidebb, egy közepes, és egy hosszú pálya. Elágazások nincsenek, illetve mindenhol csupán egy: a kiállósáv. Ebben a célegyenes mentén húzódó sávban tudjuk az autónk energiáját visszatölteni, amire szükség is lesz, hiszen a megelőzöttek előszeretettel eregetik utánunk a lézereiket.

Hasonlóan a helyszínekhez autóból is négy típus van: ezek a menettulajdonságaikon kívül a fedélzeti fegyverükben is különböznek – plazma, illetve lézerfegyverekkel rendelkeznek. Részemről mondjuk a fedélzeti fegyvereknek nem tulajdonítottam különösebb fontosságot, ugyanis az ellenfelek likvidálásához elég sok lövedéknek kell célba találnia. Sokkal hasznosabbnak találtam a speciális energiákat!

A pályákon időnként színesen fénylő tárgyakat pillanthatunk meg (mindig egyvonalban lerakva, ahogy az anno a Mario Kart óta szokás): ezek biztosítják a speciális képességeket, amiket aztán mint másodlagos fegyvert használhatunk. Az eltérő színek az alábbi effektusokat produkálják:

Szürke: meglepetés, azaz ez egyfajta jokerszín.

Sárga: egyszerű torpedó.

Rózsaszín: rakéta, ami a legközelebbi célpontra áll rá. Az áldozat – ha idejében észbe kap – egy éles fordulattal még lerázhatja.

Lila: rakéta, ami a pálya nyomvonalát követi egészen az első lehetséges áldozatig.

Zöld: aknaköteg, amit a mögöttünk haladók számára szórhatunk szét.

Narancs: az egyik leglátványosabb fegyver. Az autót egy energiamező veszi körül, ami "megrázza" a nekünk ütköző vetélytársat.

Világos zöld: meglepő formátumú pajzs. Az autónk láthatatlanná válik, s egyszerűen átmennek rajta a lézerek. Vigyázat: a lopakodó üzemmód azonnal megszűnik, amint egy másik fegyvert aktiválunk.

Világos kék: energiapajzs, ami elnyeli a durva sérüléseket és ütközéseket.

Kék: azonnali javítás, ami akkor rendkívül hasznos, ha túl távol van a kiállósáv.

Piros: rakétameghajtást biztosító nitro. Mivel nagyon kevés az egyenes pályaszakasz, a nitrozás eléggé veszélyes.

Ha a játék erősségét kell kiemelnem, annyit mondhatok, hogy a Dethkarz az utóbbi idők egyik legpofásabb versenyjátéka. A vörös bolygón kráterek füstölögnek, a vízparton egy üvegalagúton keresztül még a tenger alá is lehajthatunk, s még sorolhatnám a pályák többi részeit. Az autók szép áramvonalasak, s a választott versenyosztálynak megfelelően egyre dögösebbek. A hangulatot a rengeteg színes lézer is feldobja, vagy külön megemlíthetők a csak pillanatokra látható apró szemcsék a levegőben, melyek a sebességet érzékeltetik nagyszerűen. A szépségét leszámítva azonban – valljuk meg – teljesen átlagos az anyag. A bajnokságon kívül van egy időlimites játéktermi mód, egy idő (+betölthető/letölthető szellemkocsi) elleni verseny, és a hálózati játék. El vagyunk látva külső nézetekkel, van visszajátszás is, és nem utolsósorban van 19 elég intelligens ellenség is: egyszóval ha úgy vesszük, van minden. Minden, de semmivel sem több annál, mint amit alapvetően el lehet várni. Száguldás techno-rock zenére némi lövöldözéssel fűszerezve: ilyet ugyebár már nem először látunk. Úgy is mondhatni: a Dethkarz egy tökéletes tucatjáték.

V.Z.



Az ellenfeleket nemcsak lerázni tudjuk, hanem meg is



Egyszer hopp, máskor potty



Látványosan láthatatlanná váltam

Dethkarz

FEJLESZTŐ: Beam International
KIADÓ: Melbourne House/Infogrames
WEBSITE: www.melbournehouse.com/dethkarz/
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: PII/266, 32MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN(8fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

WipeOut-féle versenyjáték, átlagot meghaladó grafikával – nem rossz, de semmi extra

végítélet

83%

Dákói szigorral

actua POOL

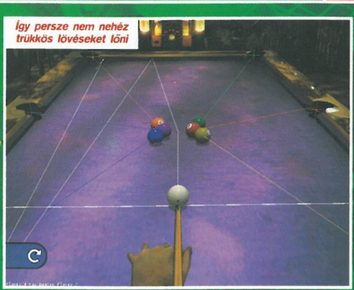


Ezer éve nem billiárdoztam – jutott eszembe, amikor megérkezett a Gremlin Actua-sorozatának új tagja, az Actua Pool. Számítógéppel ugyan sosem szerettem különösebben, mert ha nem kapcsoltam be valami csalásszámba menő opciót, a gép ellen játszani rendszerint pontosan olyan esélyt jelentett, mint mondjuk snookerezni Jimmy White-tal: már a jegyszedők is hazamentek, mire eltettem az első golyót. Az Actua Pool azonban kivitelében és a gép elleni játékban is hozott némi újdonságot nekem.

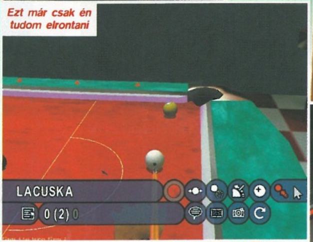
Kezdődött az egész az irányítással, ami teljes mértékben az egérre lett alapozva. Lövés előtt a megfelelő ikonokkal ugrálhatunk be különböző célzási üzemmódokba: foroghatunk az asztal körül, felemelhetjük a dákó végét, illetve megadhatjuk, hogy a megfelelő fals eléréséhez (vagy akár a golyó megugratásához) a fehér golyó melyik részét akarjuk pontosan megütni. Mozgásnál a kéz és a kameranézet mindig hűen szimulálja a megfelelő testtartást. Lövéshez az általam ismert billiárdok rendszerint azt a módszert követték, hogy egy skálán kellett a játékosnak beállítania a lövés erősségét. Itt ez már csak gyakorló üzemmódban működik így, egyébként a lövés ereje attól függ, hogy a lövés ikonjának választása után milyen sebességgel rántjuk előre az egeret. A valósághoz ugyan így több köze van, de biztos, hogy – már csak az egér érzékenysége miatt is – kevésbé precízeket tudunk majd lőni.

A magyar szalonok ördöge jól teszi, ha a Pool-sulival kezdi a játékot. Itt többek között az interaktív oktatásban megismerkedhetünk az alapvető lövésfajtákkal és akár rögtön meg is próbálkozhatunk velük, továbbá megtaláljuk 14 különböző billiárdstílus szabályleírását. Amit nálunk jobbára játszanak a kocsmákban, azzal még véletlenül sem fogunk találkozni, ugyanis Magyarországon kívül sehol nem játsszák úgy, hogy az utolsó golyóhoz képest a szemközti lyukba kell eltenni a feketét és a fehér lepottyanása után nem lehet hátrafelé kezdeni, ellenben ilyenkor majd' mindegyik ismeri a "kézből jövök" minősített esetét (vagyis a fehér golyó bizonyos határokon belül mozgatható). A gyakorlásnál próbálkozhatunk még látványos trükklövésekkel (ahol elsősorban inkább a golyók megfelelő felállításán múlik a trükk, mintsem a személyes ügyességen), illetve gyakorolhatunk. Utóbbinál van egy igen érdekes lehetőség: ha bekapcsoljuk, a program kiszámolja a homokszemek pályáját egy homokviharban – azaz előre jelzi, hogy koccanás után merre fognak menni a golyók. Elég nehéz így elrakni őket...

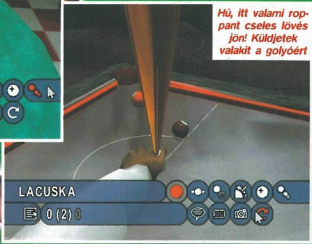
Meccsnél indíthatunk egy gyors partit a gép által sorsolt ellenfél ellen, a ranglistán előttünk álló négy gépi játékosból (összesen 16 van) kihívhatunk egyet egy kiválasztott stílusú partira, a megadott helyen; megpróbálhatunk előrébb kecmeregni a ranglistán az előttünk levők otthoni legyőzésével; illetve bajnokságot indíthatunk. Jó ötlet, hogy a különböző ellenfelekkel különböző helyszíneken találkozunk. Az talán már kevésbé, hogy a másik helyszín másik asztalt is jelent, amelynek – szerintem – más a fiziológiája is: másképpen mozognak a golyók Idoru ellen Neon City üvegasztalán, mint mondjuk Ed Case ellen a The Pitben. Kellemes vonás, hogy nemcsak egy fiktív név ellen küzdünk, hanem figyelhetjük az ellenfelünket, amint krétázgatja dákóját, gondterhelten hümmög egy elpuskázott lövés után vagy éppen örül a győzelmének. Még jobb, hogy már az első ellenfelek sem semmi srácok, de azért ők is el szoktak bénázni ordító helyzeteket – meg lehet verni őket.



Így persze nem nehéz trükkös lövéseket lőni



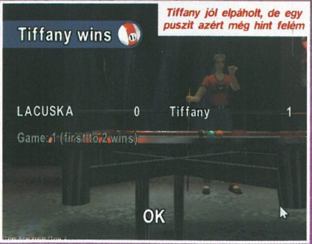
Ezt már csak én tudom elrontani



Hú, itt valami roppant cseles lövés jön! Küldjetek valakit a golyóért



Idoru elmélyülten tanulmányozza az állást



Tiffany jól elpáholt, de egy puszit azért még hint felém

Szóval egész jó kis játék ez, ha az embernek egyéb elfoglaltságai csak egy 10-20 perces partit tesznek napjában lehetővé. Azt mondjuk nehezen tudom elképzelni, hogy valaki naponta órákon keresztül játsszon vele, de gondolom a szerzők közül senki nem számított ilyesmire. A játékban tulajdonképpen csak az az egy zavart, hogy csak Direct3D-t támogat, és meglehetősen mogorva viszonyt alakított ki a Banshee kártyámmal, minekfolytán folyamatosan vadul villogott a képernyő. A kezelés elsőre kicsit szokatlannak tűnt, de aztán egész jól belejöttem a dologba. A grafika tulajdonképpen a 3D-gyorsítás miatt a billiárdok között talán élen járónak számít, és az asztalok valamint a golyók tényleg nagyon szépek. Az meg maradjon köztünk, hogy az itt szereplő figuráknál kevésbé szögletes és jobban animált példányokhoz is volt már szerencsém – de persze egy billiárdban nem is ez a lényeg. Hanem az, hogy hogyan is mozognak a golyók. Jelentem a szimuláció nem rossz, de azért még mindig jobban bírom a Pit lila, de hagyományos posztózású asztalát, mint mondjuk Neon City plexijét. Minden pályához más, az alkalomhoz illő audio zene is dukál: a Pitben kemény bluest nyomnak, míg Idorunál techno szintik döngölnek. Lehet, hogy az Actua Pool nem fog a Heroes of Might and Magic magasságaiba emelkedni az eladási listákon, de azért a maga kis portáján ott van az élen.

Actua Pool

FEJLESZTŐ: Gremlin
KIADÓ: Gremlin
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: április

Ketyere

Minimum: P133, 16MB
Ajánlott: P200, 32MB
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: 8 fő/gép, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A maga nemében roppant kellemes kis játék, más kérdés érdemes-e gépen billiárdozni

végítélet

85%

Szeretném előre bocsátani, hogy nem igazán tartom szórakoztatónak, és különösen nem sportnak az állatok lelövöldözését – még virtuálisan sem. Sport esetleg akkor lehetne, ha mondjuk a nyuszi visszalőne, de mint tudjuk, még húsvétkor sem ő viszi a puskát. Azonkívül szerintem a vadászat pont olyasfajta időtöltés, amit számítógépen teljesen felesleges megpróbálni szimulálni. Ettől függetlenül mindig van egy-két teljes ismeretlenség homályában tengődő fejlesztő, aki megpróbálja. Tavaly volt szerencsém a Deer Hunterhez, amely '88-at idéző Amigás megoldásokkal állt elő – ehhez képest hetekig vezette az amerikai eladási listákat (a 2. része úgyszintén), de a legelképesztőbb az volt, hogy az 576 Shopból is úgy elkapkodták, mint a cukorkát.

Valami hasonlóról van szó a Big Game Hunterben is, de itt már nemcsak szarvasokra vadászunk, hanem mindenféle nemes vadra. A játék második része már két CD-re terebélyesedett, amelyen négy különféle vidéken vadászhatunk. Az első CD-n három észak-amerikai helyszínt találunk. Albertában találjuk a legnemesebb nagyvadakat (barnamedvét, jávorszarvast, karibut), Coloradoban szarvasokat, őzeket és pumát, Új-Mexikóban pedig szintén szarvasokat, pulykát, meg valami szőrös dolgot, ami leginkább úgy fest, mint Vári Zoli háromnapos borostával. A második CD szafarira van fenntartva, ahol nagyobb afrikai patásokra (kafferbivaly, impala, zebra, stb.) és varacskos disznóra puffogtathatunk. Statisztikai adatokban elbeszélve a dolgot: 18 állatfajta, 16 fegyverből álló arzenál (9 golyós és sörétes puska, shotgun, 3 vadászíj és 3 speciális puska) és a négy terepen több mint 50 helyszín.

A kiválasztott terepen indíthatunk Quick Huntot (a program összerak nekünk egy küldetést), de játszhatunk "campaignt" is. Ebben az utolsó szögig nekünk kell összevásárolni a felszerelésünket: sátrat, bakancsot, távcsövet, iránytűt, vadászati engedélyt és természetesen fegyvert a hozzá való lőszerrel. A kilőtt vadak után a trófea minőségének függvényében a szponzor díjat fizet, ebből fedezhetjük az újabb vadászati jegyeket, illetve fejleszthetjük a felszerelést.

Kinn a terepen annyi a teendő, hogy távcsövet fogva vadul vizslatjuk a környéket, de a vad megtalálásában segít a kísérőnk is. Tök poén, hogy ha olyan állatra (illetve nemre) lövünk, amire nem szól a vadászjegy, büntetést fizetünk, ha pedig olyan vadat puffantunk le, ami védett (eleve nem is lehet jegyet venni rá), akkor bevonják a vadászengedélyünket.

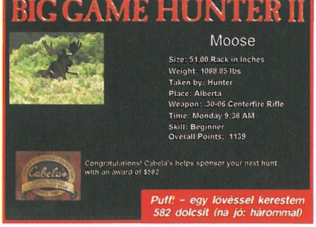
Hm. Hirtelen nem is tudom, mit mondjak a játékról. Grafikában és bonyolultságban valamennyit továbbléptek ugyan az elődhöz képest, de ez egy Half Life-hoz szokott szemnek technikailag még mindig tökéletesen nulla – inkább nevezném egy multimédia produkciónak, mint klasszikus értelemben vett játéknak. Viszont ha figyelembe vesszük, hogy ezt a játékot nem "profi" játékosoknak készítették, hanem olyan megszállottaknak, akik a gyerek gépén akkor is szeretnének hobbijuknak hódolni, amikor odakint tilalom van, továbbá elvonatkoztatunk az állatok leöldösésétől, és úgy vesszük, hogy ez egy tevékenység szimulációja – úgy már egész kellemes a dolog, hiszen minden apróság benne van, amivel egy vadásznak csak szórakoznia kell. Üres perceimben már vagy három napja játszogatok vele, és kezdem egészen élvezni. A látványt mondjuk nem, de a játékot igen.


Ezt kinevezzük Coccolino-macinak, és akkor lesz szívem jól szügyön lőni





Nini, ott szalad a



Puff! – egy lövéssel kerestem 582 dolcsit (na jó: hárommal)

Big Game Hunter II

FEJLESZTŐ: Elsinore
KIADÓ: Headgames/Activision
WEBSITE: www.headgames.net
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

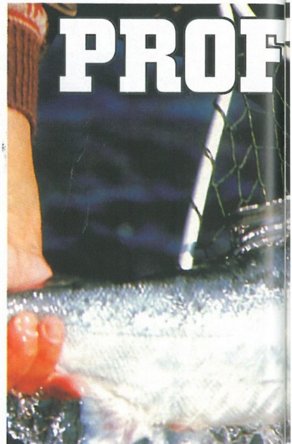
Látványosság	□□□□■■■■■■
Játszhatóság	□□□□□□□□□■
Szavatosság	□□□□□□□■■■
Zenebona	□□□□□□■■■■

Summa summarum

Apunak vigasztalásul, ha üres kézzel tér meg a hajnali lesről

végítélet

72%



Szeretném előre bocsátani, hogy nem igazán tartom sportnak, hogy ha állatoknak acélkampókat akasztanak a szájába, és azzal kirángatják őket éltető elemükből (idáig tartott a szónoklat a zöldeknek) – de marha jó móka! Egyrészt a hallal meg is kell etetni a csalit, és akin már heteket röhögtek a Kis-Dunán hancúrozó balinok, az tudja, hogy ez nem is olyan egyszerű mulatság! Másrészt a horgászatnak a halfogás csak véletlen, és ritka mellékterméke – a lényeg, hogy az ember távol a város zajától, közel a házigazda által dotált rekesz sörökhöz heverészik a természet lágy ölén, hallgatja a madarak csicsergését, csapkodja a szúnyogokat, és közben azon morfondírozik, hogy ha jön a halőr, vajon mit fog elvenni tőle, amikor nemhogy napijegye nincs, de engedélye sem. Ez a feeling számítógépes feldolgozásra pont olyan alkalmatlan, mint mondjuk a vadászat – mégis épp olyan kedvelt témája egyes népeknek, mint mondjuk amaz. Tök jókat szoktam röhögni rajtuk.

A Pro Fishing 3D-ben a horgászat egy speciális formáját űzhetjük, amelyet – ha jól tudom – összefoglaló néven pergető horgászatnak neveznek az okostojások. Ezt ragadozó halakra űzik, különféle műcsalikkal. Némileg nagyobb ügyességet és finomabb felszerelést igényel, mint a hagyományos úszós vagy fenekező horgászat. Ennyit elég is tudnunk a pergetésről, most nézzük inkább a játékot.

Egy kellemes kis tiszta vizű tó lesz a vadászterület (legalábbis tisztának kell lennie, mert fogtam már pisztrángot is), amelyen motorcsónakunkkal ide-oda roboghatunk. A víz-



Ez a halacska már megvan!



A hatalmas zsákmány: majdnem egy kiló! Majdnem...

mélység folyamatosan változik, így tehát mindenütt más és más faj kapására számíthatunk. A víz felső rétegeiben tartózkodó halakat szabad szemmel is láthatjuk, a mélyebben úszók felderítésében pedig a képernyő jobb felső sarkában található halradar segédkezik. A táskára kattintva tudjuk összeállítani a szerelést, azaz: a botot, az orsót, a damilt és a csalit. Az első kettőnél nem láttam különösebben nagy különbségeket az eredményességben, az utóbbi kettőnél viszont annál inkább. A nagyobb víziszörnyeket betámadva nyilván elkel a vastagabb damil, míg a csalik egészen más technikát igényelnek. Ezekből több mint 50 különböző fajta van: a támolygó és forgó villantók, műlegyek, wobblerek (műanyag halutánzatok) mellett még egy rakás fröccsöntött szörnyűség is van.

Igen érdekesen oldották meg technikailag a horgászat kivitelezését. A célkereszttel adjuk meg, hogy ugyan merre is akarunk dobni, majd egyrészt a bot (azaz az egér) mozgatásával, másrészt pedig az orsóra kattingatva tudjuk a csalit visszafelé vezetni. Az orsó felett a Line mutatja, hogy még hány "tekerésnyi" damil van kint, a Depth pedig azt, hogy a csali milyen mélyen úszik. Ez persze nemcsak a zsinór húzásának, hanem a csali típusának a függvénye, pl. vannak eleve "mély járatra" tervezett wobblerek is. A kapást a valóságban a zsinór megfeszülésén érzi a horgász, itt a halradar vált át videóra, a zene pedig valami pattogósabb darabra. Ha kapás után az orsóra kattingatva a zsinór nemhogy fogyna, hanem lefelé csévélődik, akkor a Dragnél állíthatjuk az orsó fékjét (rossz esetben a hal elviszi az egész szereléket, de olyan előfordul). Szákolni nem kell, de a hal behúzása után a program mindig érdeklődik, hogy a zsákmányt betesszük-e a haltartóba. Összesen egyébként 20 különböző fajtájú halat foghatunk a játékban.



Fenntartom a véleményem, hogy igen nagy marhaság ugyan a horgász szimulátor, de ez mindenesetre elég jól sikerült. Igaz ugyan, hogy csak 640*480-as felbontásban hajlandó menni, de a grafika ellen nem lehet különösebben nagy kifogás. Külön show a zene: hol egy vidám rockabilly bandát, hol pedig ez igen megvadult Metallicát idézi – mindezt tücsökciripeléssel a háttérben. Hát igen sajátos, de nagyszerű hangulatot ad az egésznek. Egyszerű kis játék a Pro Fishing 3D, de megvan az az erénye, amire egy játéknak szüksége van: szórakoztató.

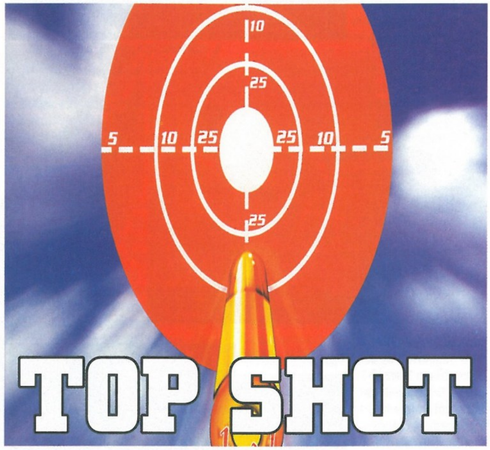


Profishing 3D	
FEJLESZTŐ: Window Painters	
KIADÓ: Headgames/Activision	
WEBSITE: www.headgames.net	
MEGJELENÉS: megjelent	
Ketyere	
Minimum: P90, 16MB RAM	
Ajánlott: P166, 32MB RAM	
3D-gyorsító: nincs	
Multiplayer: nincs	
Külcsín/belbecs	
Látványosság	■■■■■■■■□□ (8/10)
Játszhatóság	■■■■■■■■■□ (9/10)
Szavatosság	■■■■■■■□□□ (7/10)
Zenebona	■■■■■■■■■■ (10/10)
Summa summarum	
Pácban levő (értsd: vizmentes) horgászoknak erősen ajánlott	
végítélet	
83%	

Szeretném előre bocsátani, hogy... – mintha már most kezdeném harmadszor ugyanazzal az üres frázissal egy játékismertetőt. Maradjunk annyiban, hogy a Remington Top Shot a lövöldözős játékok kedvelőinek és minden fegyverbuzinak megadja azt, amire vágyott: kedvére lövöldözhet. A játékban megtaláljuk 24 különböző pisztoly, puska és automata fegyver technikai jellemzőit, és természetesen mindegyiket elvihetjük a lőtérre kipróbálni. Lévén a Remington a főszponzor, van egy rakás Remington puska, de szép számmal képviseltetik magukat egyéb ismertebb típusok is, mint például a .44-es Magnum, a Walther PPK, a jenki zsaruk .38-asa, vagy például az M16-os gépkarabély.



Hová mész, te kis nyúlacska?



A fegyver kiválasztása után tanulmányozhatjuk a lőfegyverekre vonatkozó legfontosabb biztonsági előírásokat, illetve négy különböző pályára mehetünk kipróbálni őket.

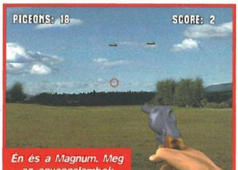
Zárt lőtér: Itt ellődözhetünk 20 töltényt papír céltáblára, ahol a távolság és a pontosság határozza meg a pontszámot; ugyanez mehet időre; illetve egy perc alatt kell minél több váltakozva felbukkanó célpontot eltalálni, hiba esetén 5 másodperc időlevonással.

Agyaggalamblövészet: Mint a neve is mutatja, agyaggalambra (illetve diszkoszra) fogunk lövöldözni, de fegyvertől függetlenül itt csak két töltény van. A galambok repkedhetnek egyesével vagy párosával szemből, vagy véletlenszerűen egyesével és párosával oldalról. Utóbbi elég kevés sikerélménnyel kecsegtető vállalkozás.

Nyílt lőtér: Itt különféle állatfigurák billenő céltábláira fogunk lődözni. Az első pályán 25 másodperc alatt kell minél többet leteríteni az ide oda rohangáló nyuszikból; a második pályán egyetlen célpont lesz 200 yardnál nagyobb távolságban, és a hangjelzésre egyetlen, de minél pontosabb lövést kell rá leadnunk; a harmadiknál pedig felugráló prérikutyákra kell lövöldözni egy percig, és minél többet leteríteni.

Rendőrségi gyakorlópálya: A feladat klasszikus minden árnyra lőni kell, akinek nincs feltartva a keze és nem rendőr alakja van. Bizonyos pontszám után mehetünk csak a következő pályára.

Sokat nem lehet már elmondani erről a játékról. Annyi agy kell még hozzá, hogy ha elfogyott a töltény, jobb clickkel újra kell tölteni.



Én és a Magnum. Meg az agyaggalambok

Top Shot	
FEJLESZTŐ: Logicware	
KIADÓ: Headgames/Activision	
WEBSITE: www.headgames.net	
MEGJELENÉS: megjelent	
Ketyere	
Minimum: P90, 16MB RAM	
Ajánlott: P166, 32MB RAM	
3D-gyorsító: nincs	
Multiplayer: nincs	
Külcsín/belbecs	
Látványosság	■■■■■■■□□□ (7/10)
Játszhatóság	■■■■■■■■■■ (10/10)
Szavatosság	■■■■■■□□□□ (6/10)
Zenebona	■■■■■■□□□□ (6/10)
Summa summarum	
Néha jólesik azért az ilyesmi is	
végítélet	
70%	

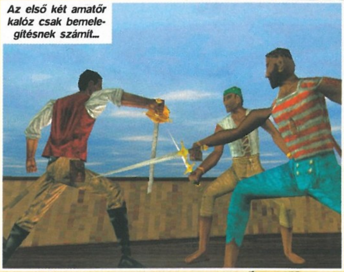
KARDHATALMI KIKÉPZÉS

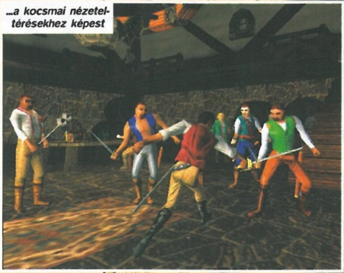
The Elder Scrolls Adventures REDGUARD

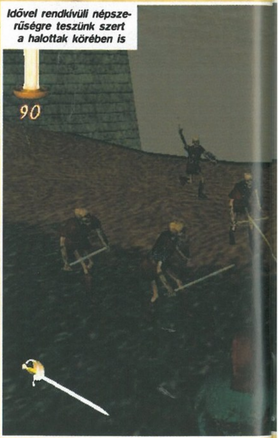
Elder Scrolls. Egyeseknek talán már ismerősnek tűnik eme fantasy világ neve, hiszen a Virgin szárnyai alatt működő Bethesda Softworks ezidáig már három, ezen a világon játszódó játékkal próbálta szórakoztatni a tisztelt publikumot. A játékok egytől-egyig igen emlékezetesek voltak, ha nem is igazán az eladási sikereik miatt, sokkal inkább azon okból, hogy a maga nemében mindegyik elég közepesre sikerült, és csak a megszállottak körében keltett némi figyelmet. Pedig a szerzők mindent elkövettek annak érdekében, hogy az éppen divatos trendet meglovagolják: az Arena és a Daggerfall az Ultima-stílusú klasszikus RPG-k nyomdokain haladt, míg a tavaly megjelent Battlespire a Quake-klónok sikerét próbálta ötvözni RPG-elemekkel (igen sajátos módon úgy, hogy semmilyen 3D-kártyát nem támogatott, szóval elég érdekesen festett mondjuk a Quake II vagy az Unreal mellett). Az új Elder Scrolls-epizódba még a Battlespire befejezése előtt belekezdtek, és túl azon, hogy természetesen megint valami új divatot is célbavettek, egy egészen meglepő kutyulékkal álltak elő: egy bonyolult kalandjátékot építettek fel a már ismerős világra, megtartva az RPG-k küldetésrendszerét, és mindezt a Tomb Raiderek külső kameranézetéből.

Az Elder Scrolls világa a hasonló fantasy környezeteknek megfelelően meglehetősen zűrös hely, aminek még nagy vonalakban történő felvázolásába sem óhajtok most bemerülni, már csak azért sem, mert a kézikönyv vagy 40-50 oldalon boncolgatja a témát. Szó se róla, az aposztrofoktól és mássalhangzó halmoktól hemzsegő tulajdonnevek miatt nem túl pihentető olvasmány, de tanulmányozása mindenképpen ajánlott: a játékban ugyanis egy rakásnyi politikai, vallási és "gazdasági" csoporthoz lesz szerencsénk – és egy kalandjátékban általában nem árt tudni, hogy ki kivel van. A két részre osztott intro első részében értesülünk az előzményekről: a világ legnagyobb kontinensének nyugati részén fekvő Hammerfell tartományba benyomulnak a kontinenset egyesítő császári erők, akik néhány nagyobb kisebb csihi-puhi és nagyobb árulás nyomán kiszorítják innen a Redguard népet, akik egyébként a világ legjobb harcosai és természetüket tekintve szoros párhuzamokat mutatnak egy XVI. századi brit kalózkereskedővel. Az intro második részében pedig megismerkedünk főhősünkkel: Cyrus, az ifjú Redguard épp elmerült csevegésben van egy S'rathra nevű nagyra nőtt cicával, aki a mértéktelen Whiskas-fogyasztásból kifolyólag valami egészen érdekes dialektust beszél, mindenesetre levelet hozott nekünk rég nem látott hugicánkról, Iszaráról. A levélből kiderül, hogy egyrészt S'rathra bunkó (a pecsét ugyanis fel van törve), másrészt pedig Tobias nevű kománk jelzi, hogy Iszara hugi eltűnt. Igaz ugyan, hogy már tíz éve nem beszéltünk vele (egy apróbb családi összezördülés közben Cyrus leölte a férjét), de azért egy szerető bátyust ez nem akadályozza meg abban, hogy gyorsan összepakolja a cókmókját, és elhajózzon Stros M'Kai szigete felé. Normális ember ugyan csak olyan helyre megy, aminek a nevét ki tudja mondani, de sajna három hónappal ezelőtt ott látták utoljára húgocskánkat.


Stros M'Kai kikötőjében most is elég nagy a forgalom


Az első két amatőr kalóz csak bemelegítésnek számít...


...a kocsmai nézeteltérésekhez képest



Idővel rendkívüli népszerűségre teszünk szert a halottak körében is



Ezzel kezdetét is veszi a játék, az akciófilmek jó szokása szerint egy jó kis csetepatéval. A nyílt tengeren ugyanis hirtelen felzárkózik mellénk egy hajó, ami aztán mindent elsöprő támadást indít ellenünk, ha kicsit sajátos formában is: két kalóz átúszik hozzánk. A kapitány eltűnik a kabinban, mi pedig rögtön kipróbálhatjuk vívótudományunkat. Erre a játék folyamán mellesleg

Üdítő reggeli testmozgás





igencsak nagy szükség lesz, tekintve, hogy a szigeten viselt dolgaink miatt egyre népszerűtlenebbé válunk egyes helyiek szemében. Ezzel persze nem akarom elriasztani az akciórészekre allergiás kalandorokat: a vívóművészet itt mindössze annyiban áll, hogy a megfelelő irányban kell döfnünk. Igaz ugyan, hogy a mozdulatok között vannak vágások is, de nekem idáig kizárólag szúrással sikerült valakit jobblétre szenderítenem. Van továbbá egy beépített védekező funkció is, ami – ha nyomjuk a védekezés billentyűjét – az adott irányból történő támadást mindig hárítja. Az "adott irány" itt igencsak helyénvaló kifejezés, lévén a játék sokkal inkább 3D, mint mondjuk Ms. Croft kalandjai: a sikeres támadáshoz és védéshez pontosan az ellenfél felé kell fordulni. Szóval az akciórész nem nehéz, a gond csak az, hogy rendszerint több emberrel kell vívni, akik igen rutinosan, rendszerint körbevesznek bennünket. A sérüléseinket különféle gyógyitalokból történő kortyolással egyébként bármikor kúrálhatjuk (már kezdetben is van nálunk öt flaska belőlük, de a templomban például fel lehet tölteni a készleteket).

A két kalóz felszeletelése után megjelenik a kapitány, és miután jót mulattunk a szövegén (*"Olyan gyorsan végeztél velük, hogy vissza sem értem a kabinomban felejtett kardommal"*), megismerkedhetünk a terefere-rendszerrel. Ez a lehető legegyszerűbb: ha a sziget bármely "alkatrészével" – legyen az tárgy vagy egy élőlény – mód nyílik valamilyen interakcióra (kinyitni, felvenni, beszélgetni, stb.), akkor a bal alsó sarokban azonnal megjelenik a lehetőség és az akciógombbal már aktiválható is. Beszélgetés esetén ez úgy fest, hogy – már amennyiben a delikvens hajlandó szóba elegyedni velünk – nem is komplex mondatok, hanem csak a nagyobb témák listájából választjuk ki a minket érdeklőt. Első pillantásra kicsit bosszantó volt, hogy a már tárgyalt témát nem veszi ki a sorból, de ez nagyon is jól van: csevegőpartnereink ugyanis meglehetősen szószátyár módon válaszolnak, és rendszerint egy témán belül újabb altémák vetődnek fel, azokra rákérdezve még újabb al-altémák és így tovább. Mivel már kicsit szenilis vagyok, nekem egy kazal papírra volt hamarosan szükségem, hogy észben tartsam, ki-hol-miről-mit mondott. A "hol"-ra egyébként nem is volt különösebben nagy szükség, ugyanis az NPC-k legtöbbje ráadásul folyamatosan változtatja is a helyét.

Ezenfelül külön szórakoztató esemény, hogy a hátizsákunk kapacitása feneketlen, és idővel már akár 30-40 tárgyat is hurcolunk magunkkal.

Mozgásaink tárháza természetesen nem merül ki a vívásban és a kocogásban. Cyrus felugorhat a kötelekre és lengedezhet is rajtuk, felhúzódzkodhat párkányokra, illetve ha a szükség úgy hozza, akár vízre is szállhat. Igaz, az úszás elég érdekesen fest, hacsak a Redguardoknál nem az az egyedüli módszer dívik, hogy állva úsznak. Ahogy a dolgokra fel lehet ugranunk, úgy le is. Nyilván ha az utóbbi esetben kicsit magasról esünk le, akkor egy nyögés kíséretében elvesztünk néhány pontot, de a gravitáció segítségével egyelőre még nem sikerült kiirtanom Cyrust (az erre alkalmas helyekről nem lehetett leugrani).



A híd persze még mindig túl messze van, de most kivételesen csak a z tengely mentén



Ha visszabűvöltük a kígyóját a kosárba, a kígyóbűvölő kiváló ötletekkel szolgál

Ennyit a kezelésről, térjünk át a történetre, ami a program egyik legnagyobb erőssége. A kalandjátékok első számú hátránya a többé-kevésbé lineáris, kötött játékmenet – na, itt erről szó sincs! Mint a fentiekből kiderült, meglehetősen szerteágazó lesz a történet. Húgocskánk felkutatása csak egy dolog, emellett lesz még 5-6 nagyobb és egy rakásnyi kisebb küldetés is. Szabvány RPG-ben ez ugyebár úgy néz ki, hogy a játékos betér a kocsmába, és egy ott tartózkodó úriember felbérli, hogy teszem azt, ugyan hozzon már egy szatyor drágakövet a szomszéd hegyben lakó dwarfoktól. Itt kissé másképp alakul a dolog, például: az NPC-k először rébuszokban beszélnek bizonyos dolgokról, aztán amikor egyre többet beszélgetve egyre többet tudunk róla, akkor kibökik a nevét, aztán kiderül, hogy a megszerzéséhez össze kell szednünk egy térkép darabjait – szóval néha egy küldetés mibenlétének megtudása is egy rakás küldetés képét ölti. Mellesleg a szerzők szemlátomást arra is nagyon ügyeltek, hogy az is tájékozódjon az Elder Scrolls összes ügyes-bajos dolgáról, aki nem olvasta a kézikönyv vonatkozó passzusait. A játékot ugyan még nem játszottam végig, de akadt egy csomó olyan "red herring", azaz olyan félrevezető momentum, amire szemlátomást nincs is szükség (vagy legalábbis eddig nem volt). Ennek megfelelően az első néhány órában kicsit talányosan érezzük magunkat, de aztán kezdenek határozott képet ölteni a dolgok – szóval van egy feelingje a játéknak, na!

A kivitelezésben felhasznált megoldások is elég érdekesek. Kezdjük ott, hogy a játék tulajdonképpen 2 CD, de cserélgetni sosem kell: az Install CD megszáll 300 megát a vinyón, aztán utána már csak a Play CD-ről fog töltögetni. A kameranézet rendszerint hátulról követi az eseményeket, de abszolút nem fix: szükség esetén elég intelligensen és gyorsan a megfelelő állásba vált. Ezt egyébként játék közben is lehet állítani, de egy meglehetősen szokatlan opció segítségével az Optionsben beállíthatunk magunknak a három tengely mentén tetszőleges kamerát is. (Ezt egyébként akár rátehették volna az egérre is, de ezt a perifériát a játék abszolút figyelmen kívül hagyja.) A grafikát egyetlen szóval lehet jellemezni: meglepő (és mulatságos). A grafikusok ugyanis a színpalettákkal egy pillanatra sem hagytak kétséget afelől, hogy ez egy fantázia-világ. A karakterek ugyan rendszerint legalább kétszer akkorák, mint a Tomb Raiderben, de mondjuk egy Grim Fandango után azért elég szögletesnek tűnnek és a textúrák is elég szegényesen hatnak. (Jó, persze a Grim Fandango után minden szegényesnek hat, szóval ez talán egy rossz példa volt.) 3D-kártyával ugyan idővel meg lehet szokni a látványt, de ez csak a 3Dfx-esekre vonatkozik, ugyanis a játék abszolút nem támogat Direct3D-t (ami szerény véleményem szerint üzletileg tán nem a legnagyobb ötlet volt a szerzőktől). A halk háttérzene tulajdonképpen elég hangulatos, a lépteink zaja aszerint változik, hogy milyen talajon kocogunk de a figurák hangjának minősége már hagy némi kívánnivalókat maga után (szerencsére be lehet kapcsolni a szöveges megjelenítést is).

Hm, nagy gondban van, aki objektív ítéletet akar alkotni a Redguardról. Az biztos, hogy igen eredeti, és messze jobb, mint a többi Elder Scrolls-játék. Elsősorban kalandjátéknak készült, azzal a reménnyel, hogy néhány akció- és RPG-rajongót is sikerül megnyerni a stílusnak. Én elsősorban a grafikával nem voltam kibékülve (nekem nem tetszik ez a stílus), de már sok olyan kalandjátékhoz volt szerencsém, ami ettől függetlenül egész jó volt. Egy fél óra múlva pedig már úgyis elfelejtettem, mert belemerültem a történetbe. Szóval nektek is csak azt ajánlhatom, hogy mindenképpen érdemes kipróbálni.

CoVboy

Redguard

FEJLESZTŐ: Bethesda Softworks
KIADÓ: Virgin Interactive
WEBSITE: www.bethsoft.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200
3D-gyorsító: 3Dfx
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Elég jó, csak előtte szokni kell egy kicsit

végítélet

84%

CSITT!
EXTREME G2

Mielőtt elkezdenénk az extrém nehézkedésű játékot, a karakterválasztásnál nyomjunk egy SPACE-t, és írjuk be nevünknek a következők valamelyikét:

NEUTRON - Olyan élményben lesz részünk, mintha a "Tron" című filmbe kerültünk volna
SPYEYE - A kamera madártávlatba vált
SPIRAL - Forgó kamera, ami ugyan tényleg nagyon jópofa, de ettől mellesleg tökéletesen játszhatatlanná válik a játék
NITROID - Örök Nitro
MISPLACE - Jobb fegyvereket kapunk verseny közben
MISTAKE - Végtelen számú rakéta
XCHARGE - Örök fegyver- és pajzsenergia
2064 - Futurisztikus gépek. Vagy antifuturisztikusak, mert én így elsőre papírrepülőknek nézem őket
XXX - Fel lehet gyorsítani vele a játékot
FLICK - A képernyőnek csak a negyedét fogjuk látni
PIXIE - 2D lassítókártya emulátor. Csúnyán, az orrunk előtt épül fel a pálya

CSITT!
WCW NITRO

A verekedős játékok szokásos gonosz módszere alapján kezdetben csak itt is kevés játékost választhatunk irányításra. Jelentősen megnövelhetjük a választható pankrátorok számát, ha a karakter kiválasztásnál az alábbi akciógombokat ütjük le:

- **elhajolás (V) négyszer**
- **blokkolás (SPACE) négyszer;**
- **kijelölés (Q) négyszer**
- **pózolás (T) négyszer**
- **segítség hívása (H) egyszer.**

DARK SIDE OF THE MOON

Miután végignéztük szegény bácsikánk sajnálatos elmúltát az introban, egy űrkomp fedélzetén találjuk magunkat, amely teljes négy fős befogadóképességével ugyan nem tartozik a világegyetem legnagyobb hajói közé, mindenesetre a kiszolgálás tökéletes: a bejáratnál feltűnik a stewardess, a mellettünk üldögélő szöszi lánykát megkéri, hogy kapcsolja be a leszálláshoz a biztonsági övét, majd miután konstatálta, hogy az előttünk üldögélő kalap alatt terjeszkedő utas alszik, jelentőségteljesen ránk mered. Tőle megtudjuk, hogy kábé fél óra múlva érkezünk, és ha aziránt érdeklődünk, hogy ő járt-e már a Luna Crystan, letölt a VDA-ba egy reklámújságot. A VDA lámpája villogva jelzi az új üzenetet, tehát fordítsuk felé figyelmünket. A v-mailek között az első a hugicánktól, Corrinne-tól érkezett, aki igazából nem túl boldog, hogy mi lettünk Jacob bácsi kizárólagos örökösei. Megnyugtat bennünket, hogy a bányászati jog valószínűleg teljesen értéktelen, és ha esetleg volnánk szívesek meghalni ezen a Luna Crysta nevű szikladarabon, akkor ő még mindig itt lesz... Kedves lány. Találunk még egy üzenetet egy Millbane nevű ügyvédtől, aki Jacob bácsi végakaratának végrehajtója: elküldte nekünk a bányászati jogokat igazoló papiruszokat (ott van a tárgylistában a hitelkártyával, személyi azonosítóval és Jacob bátyusról készült videóval egyetemben), valamint Jacob utolsó v-mailjét, amelyben ránk testálja egyetlen vagyontárgyát. A stewardess által letöltött magazinban elmerülhetünk az űrkompok biztonsági előírásaiba, a Vibra Dose reformtáplálkozás elmés reklámjába, de a legérdekesebb a Luna Crysta bányászbolygóról szóló ismeretterjesztő film. Ebben hallunk először a bolygó titokzatos lakóiról, a cepheidákról, akik komoly veszélyt jelentenek a bolygón folyó bányászati tevékenységre, és mellesleg őket hozzák összefüggésbe a nemrég történt titokzatos robbantással és halálesettel is (mármint Jacob bátyó elhunytával).

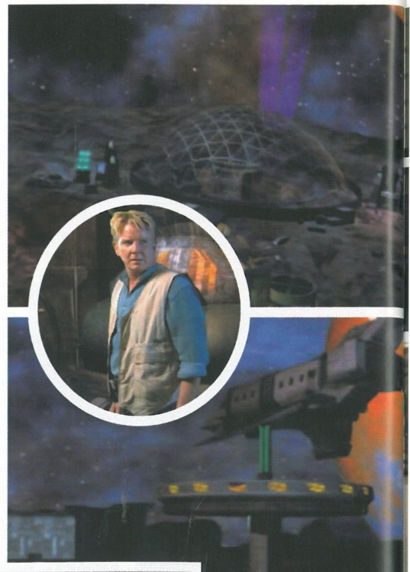
Miután kiművelődtünk a környékről, fordítsuk figyelmünket utastársaink felé. A szőke hölgy néz ki ígéretesebbnek, tehát kezdjük vele. ő Kit Ferris, aki a helyi Brave Hope kaszinóban dolgozik, mint blackjack osztó. Nyilván roppant szimpatikusak lehetünk neki, mert felajánlja, hogy alkalmasint ugorjunk be hozzá – esetleg ad egy-két leckét ebből az elmés szerencsejátékból. Meglehetős fenntartásokkal viseltetik a VDA-n olvasható újságcikkel kapcsolatban, meg egyébként is ki kell mennie egy percre. Ebben a pillanatban megperdül az előttünk ülő szék, amelynek tartalma egy Oliver Whistler nevű joviális figura. Ha elfogadjuk a bocsánatkérést, elmés társalgást folytathatunk vele, amelyből kiderül, hogy egy igen veszélyes munkát elvégzendő utazik a Lunára, és ha menet közben nem robbantja fel magát, akkor még minden bizonnyal találkozni fogunk. Ezzel ismét álomba merül, míg a visszatérő Kit a dokkolással járó gravitációs problémáiba merül – vegyük magunkhoz tehát a Whistler ülésének hátulján levő zsebből a lézerceruzát, majd forduljunk a jobb oldali ablak felé, ugyanis ez szükséges ahhoz, hogy megérkezzünk a bolygóra.

Kiszállásnál a stewardess még emlékeztet a lézerceruzára (ha nem vettük volna fel, akkor most a kezünkbe nyomja), kapunk egy vonzó ajánlatot, amelynek helyszíne a kaszinó, és máris a mozgójárdán találjuk magunkat, aminek a végén a biztonsági vizsgálat következik. Whistler úr jó szokása szerint poénkodik egy kicsit a mogorva Rich kisasszonnyal, Kitet pedig egy üzenet várja a biztonsági szekcióban. Amikor ránk kerül a sor, a savanyú biztonsági őr a VDA-nkat kéri, mondván: biztonsági előírás. Nyugodtan oda is adhatjuk neki, bár érdekesebb lesz, ha tiltakozunk személyi jogaink ilyetén megsértése miatt. Akkor ugyanis elveszi. A sugár megbénít bennünket, és mi láthatjuk, amint Rich a mikrofonja fölé hajolva, azt mondja: "Itt van, főnök." – közben pedig az összes adatot letölti belőle. Csekélységünkhöz való ilyetén hozzáállás egyébként a bolygó lakóinak túlnyomó többségét jellemezni fogja.

A zsilipből a váróterembe jutunk, aminek jobb oldalán egy nyilvános videofont találunk. Ebből lesz még egy rakás a különböző helyiségekben, működtetése pedig igen egyszerű: a bal oldalán levő résbe a személyi azonosítónkat (a továbbiakban ID), a jobb oldalán levőbe pedig a hitelkártyánkat kell becsúsztatnunk. A PBK gomb megnyomásával kérhetjük telefonkönyvünket, amely egytől-egyig földi számokat tartalmaz, és jelenlegi anyagi helyzetünk nem engedi meg egy ilyen hívást. A videofonon azonban helyi beszélgetéseket is bonyolíthatunk: igaz ugyan, hogy jelenleg senki nem fogja fogadni hívásainkat (tehát pénzbe se kerülnek), de azért érdemes végignyomkodni az összes lehetőséget, ugyanis a bejátszott snittekből itt mindent megtudhatunk Luna Crysta különféle helyeiről (biztonsági szolgálat, irodák, kaszinó, Brave Hope Rt, stb.).

A váróterem közepén levő pihenőből megbámulhatunk egy űrkomp felszállást, a hátsó fertályban pedig egy érdekes eszközt találunk (mint később kiderül, egy lézerfűrészt). Jelenleg üzemen kívül van, a Maintenance feliratú rekeszre kattintva az is kiderül, hogy miért: ebben egy kék és egy zöld biztosítékot találunk, valamint egy darab rézdrótot. Miután elsüllyesztettük őket a hátizsákban, vegyük magunkhoz a balra levő ládáról a deszkalapot is, majd irány a kijárat. Hirtelen rohanvást megjelenik egy fiatal cepheid, majd rövid tétovázás után elbújik a fűrész alatt. őt hamarosan egy biztonsági őr követi, és gorombán érdeklődik, nem láttunk-e egy cepheid kölyköt erre szaladni, aki biztos valamilyen szabotázst akar elkövetni. Gonoszok természetesen be is fújhatják, hogy a fűrész alatt van (úgyis meglóg), jobb lelkűek nyilván nem láttak senkit. Az őr dühösen eltrappol, a fiú pedig előkászálódik a fűrész alól, megköszöni a segítségünket és ő is eltűnik. A következő helyszínen megszemlélhetjük a falon logó reklámokat, felvehetjük a helyiség végében a drótvágót, majd az ajtó jobb oldalon levő gomb megnyomásával lehívhatjuk az elevátort és felliftezhetünk az adminisztrációs szintre.

A helyszín már ismerős lehet: ez az a kerengő, ahol Jacob bácsi sorsa beteljesedett. A lift utáni első elágazástól balra találjuk az adminisztratív részleget, Howard Janous, a Brave Hope Rt. elnökének irodáját. Szakállas titkára ugyan készségesen felvilágosít, hogy merre találjuk a különböző létesítményeket, a cepheideket kedves és gyermeteg népnek nevezi – de a főnökéhez nem hajlandó beengedni bennünket. Amikor a társalgást a bácsikánk halálára tereljük, megszólal az interkom, és a titkárt azonnal magához hívatja a "főnök". Miután eltűnt, kocogjunk be az íróasztala mögé, és helyezzük üzembe a telefont. Ebbe csak ID kell, hitelkártya nem, így tehát a Brave Hope számlájára telefonálhatunk a Földre. A telefonregiszterünkből a bank és az ügyvéd nem érdekes, van viszont két v-mailünk: az elsőben utolsó barátnőnk siratja a régi boldogságot (nagy kujon ez a Jake), a következőben pedig Corinne hugi üzeni, hogy ha megkaptuk ezt a v-mailt, akkor az azt jelenti, hogy még életben vagyunk, ami igazán szép teljesítmény. Az asztallap bal alsó részére levő biztonsági monitorra pillantva látjuk, hogy egy jellegzetes öltözéket viselő alak halad el az iroda ajtaja előtt (nem nehéz benne felismerni Oliver Whistlert), de irányítsuk figyelmünket inkább az asztal jobb oldalán levő irattartóra. Az ebben heverő levélben Elliott Meame (vagyis a titkár) tájékoztatja Mr. Janous elnök urat, hogy a biztonsági részleg zárkombinációját 2265-re cserélte, de nagyon nem szeretné ha Grice főnök (a biz-















tonságiak parancsnoka) erről tudomást szerezne. Scanneljük be az iratot a lézerceruzával (kattintás a lapon, majd kattintás a VDA-n), azután sétáljunk ki az irodából.

Egyenesen előre haladva az első kereszteződésnél a biztonságiak irodájának ajtajához érkezünk. Az ajtót kinyitva az éppen távozó Kitbe botlunk, aki melegen érdeklődik, hogy mi a véleményünk a bolygóról, majd rövid beszélgetés következik arról, hogy mi hoz egy ilyen remek nőt egy ilyen ronda bolygóra: pénz avagy szerelem. Válaszoljuk Kitnek, hogy mi is valamelyikért jöttünk, és erre megismétli a kaszinóba történő meghívást. Mielőtt belépnék a biztonságiakhoz, a távolban egy figura barátságos kalapemeléssel köszönt bennünket: úgy látszik, Mr. Whistler mindenhová követ minket.

A biztonságiak előterében ismét találkozunk O'Keallel (a váróteremnél látott biztonsági őr), akivel a rövid idő alatt is sikerült kölcsönös ellenszenvet kialakítanunk. Beszól a főnökének, hogy megérkezett a pasas, akivel beszélni akart, és Grice főnök beinvitál bennünket az irodájába. A szakmájához illő bizalmatlan kérdések következnek: kik vagyunk, mik vagyunk, mit csinálunk itt. Mondjuk például azt, hogy Jacob bácsi bányászati jogát jöttünk átvenni, amin nagyon csodálkozik, amint megtudja, hogy a bányászathoz nem értünk és pénzünk sincs hozzá. Grice Meame-től igencsak eltérően vélekedik a cepheidekről, különösen felszín alatt bujkáló renegátokról. Ugyancsak furcsállja a bátyánk halálát is: a Luna Crysta elég veszélyes hely, és a bányászkolónia megalapítása óta már több mint kétszázan életüket vesztették rajta – de Jacob bácsi volt az egyik abból a két öngyilkosból. (Nem árt rákérdezni a másikra is: furcsa véletlen folytán épp Grice elődje volt az.) Megmutatja nekünk a biztonsági kamerák utolsó felvételét a bácsikánkról (ugyanazt, amit az introban láttunk), sőt, le is tölti a VDA-ba. Mielőtt távoznánk, még kérjünk tőle egy belépési engedélyt a bányászati szintre, amelyet O'Keal barátunk cseppet sem szívesen nyújt át. Ez a nyaklánc szerinte roppant hasznos darab: mindig tudják, hogy ha a tulajdonosa belépett a bányászati zónába, ha olyan személyt találnak, akinél nincs ilyen, azt azonnal le lehet tartóztatni, továbbá azonosíthatnak bennünket, ha neadjisten valami különös véletlen folytán ránkomlana pár tonnányi kőzet. Kérdezzünk még rá a bácsikánk azonosítójára, majd kérjük el a láncot. Búcsúzóul O'Keal pajtás még megígéri, hogy rajtunk tartja a szemét: egy szép napon úgyis valami rosszat teszünk, és ő mosolyogva ott fog állni. Kedves srác.

Az ajtón kilépve a VDA villogva jelzi, hogy üzenet érkezett. Elliott Meame (Janous elnök titkára) jelzi, hogy az elnök szeretne találkozni velünk, és alkalmasint szóljunk oda neki az 55-ös telefonszámra. Sétáljunk tehát vissza Janous irodájába. Az elnök ajtaja zárva van, a titkár még mindig sehol, az asztalon viszont feltűnt egy bögre. Miután a szatyrunkba süllyesztettük, hívjuk a videofonon kétszer az 5-öst, és Mr. Janous máris kijön értünk. Épp volt nála valaki. A kolónia egyik legidősebb független bányászával folytat heves szópárbajt, majd bocsánatkérően beinvitál az irodájába. Itt hosszas és üres fecsegés veszi kezdetét: az elnök mélyen sajnálja a Jacob bácsit ért tragédiát, jóindulata jeleként nem kíván kártérítés a bátyóval együtt felrobbant épületszárnyért, satöbbi. Ha nagyon erősködünk, hogy mi azért szeretnénk kiaknázni a jogot és megtudni, hogy mi is történt tulajdonképpen vele, Janous azt állítja, hogy a jog teljesen értéktelen, és mellesleg igen örült, hogy találkozhatott velünk, mielőtt végképp eltűnnénk valamelyik bánya mélyén. Hurrá! Újabb ellenséggel szaporítottuk ismerőseink népes táborát.

Az irodából kilépve menjünk a lifthez, ereszkedjünk le a terminálhoz és ballagjunk vissza a fűrészhez. Miután rákattintottunk, nyissuk ki a Maintenance rekeszt, a tárgylistában tekerjük a drótot a kék színű mágnesre, majd helyezzük be a rekeszbe. A fedél a drót hossza miatt nem záródik rendesen, így a drótvágóval csippentsük le a kilógó darabot. Tegyük a deszkalapot a vágóasztalra, majd kapcsoljuk be a masinát. A géphang szerint ugyan nem biztos, hogy ez tökéletesen jó ötletnek tűnik, de mi azért csak folytassuk a dolgot (nyomjuk meg még egyszer a gombot). A lézer fűrészporrá aprítja a deszkát, amit a bögrével felmarkolhatunk, majd liftezhetünk vissza az adminisztrációs szintre.

Kocogjunk el a biztonságiak irodája és a bányászati jogok hivatala előtt, és nyissunk be a General Outfittersbe, azaz a helyi szupermarketbe. A bejáratban viszontlátjuk azt az idős hölgyet, aki Janous elnökkel veszekedett az irodájában. A neve Gilly, és még Jacob bácsival együtt érkezett a bolygóra. Nagyon jó barátságban volt vele, és örömmel hallja, hogy eszünk ágában sincs eladni a bányászati jogot senkinek – hogy pontosan mennyit érhet, azt igazán ő sem tudja, de az biztos, hogy Jacob bácsi ugyan kissé idealista volt, de semmi esetre sem bolond. Azonkívül valami egyébként is bűzlik a halála körül...

A szupermarket igen mókás hely: az itt található három terminálnál lehet különböző felszereléseket vásárolni. A francia akcentussal beszélő automata bescanneli a tisztelt vevő testét, hogy a méret tökéletesen passzoljon és már lehet is vásárolni. Mindössze egy ID és egy hitelkártya szükséges hozzá. A telefondíjakból már kiderülhetett, hogy a hitelkártyánkon levő százegynéhány credit mekkora gazdagságot jelent: semekkorát. Vásárolni tehát pillanatnyilag semmit nem tudunk (egyébként is a legtöbb készlet kifogyott), a jobb oldalon levő üres fülkében viszont találunk egy értékes nyomot: egy számot (1387), azzal a kommentárral, hogy Alberto kissé feledékeny.

A kerengőre visszatérve forduljunk jobbra, és nemsokára megérkezünk Jacob bácsi halálának helyszínére. A robbanás meglehetősen megrongálta a helyet. Ahogy továbblépnénk, hirtelen egy emlék villan a tudatunkra bácsikánkról, majd amint szertefoszlik, hirtelen ismét felbukkan a terminálnál látott cepheid fiú. Londie-nak hívják és nagyon jól ismerte Jacobot, hiszen a bányászok mind ismerik a cepheideket. Londie tőle tanult angolul, és mellesleg már sokat hallott csekélységünkről. A biztonsági őr azért egyébként azért kergette a terminál-

CSITT!

ABE'S ODDWORLD: EXODDUS

A farából gyanús gyanús felhőket eregető és hatalmas pofonokat osztó fura dalia cheatjei ugyanazok, mint konzolos testvérén. Tartsuk lenyomva a Shiftet, majd LE, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, FEL – és máris nyomhatjuk akármelyik szintet; (ugyancsak Shifttel) FEL, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA, LE – ezzel pedig mintegy mozifilmként megnézhetjük az összes átkötő videót egyszerre.

CSITT!

TOMB RAIDER III

Mivel a múltkor közölt TR-cheat sajnálatos módon copy paranccsal készült sikerült elrontani az egyiket. Így tehát egy kis helyreigazítás:

Az összes fegyver:
- **pisztoly elő (fáklya)**
- **egy lépés hátra**
- **egy lépés előre**
- **leguggolás**
- **felállás**
- **háromszor körbe fordulás jobbra**
- **ugrás HÁTRA**

CINKELT LAPOK

CSITT!
DETHKARZ

Még halálibbak lesznek a kisautók az alábbi csalásokkal. A játékválasztó képernyőn tartsuk lenyomva a SHIFT+CTRL+C-t, és kattintsunk rá az így megjelenő CHEAT opcióra. A cheat képernyőn a következőket írhatjuk be:

GLOBAL - Az összes pálya választható
DEV 6 - Az összes kocsi választható
RACE CORPS - Bajnokság esetén valamennyi szezon vá-

CSITT!
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Néhány csalás a Turok 2. részéhez, ami igazából inkább a rekeszizmokra van szükség, mert egytől-egyig valami kretént ségét csinál a játékban: nagy kezeket és lűábakat, fejet, lilliputi törpéket és így tovább.

TROMPEM
BIGBADNOODLE
HELLOSTICKY
LILLIPUTIAN
PICASSO
HENRYSBILERP
YOQUIEROJUAN
LEGOMANIA
INEEDAUPS
WIZARDOFOZ
OBLIVIONISOUTTHERE
JANESSPECIALWORLD

CSITT!
SOUTH PARK

Kissé gyogyós a játék, de azért Lipótfalván is jól jöhet pár csalás. Az Options menübe kattintsunk a képernyő bal alsó sarkába, majd írjuk be az alábbiakat:

BEEFCAKE - Sérthetetlenség
SWEET - Az összes fegyver végtelen lőszerrel
FRAMERATE - frame rate

nál, mert a cepheidek nem tartózkodhatnak ebben a zónában. Azt egyelőre nem hajlandó elárulni, hogy kulcskártya nélkül egyáltalán ő hogy kerülhetett ide, abban viszont biztos, hogy lehetetlen, hogy a bácsikánk utolsó perceiben egy cepheid férfivel beszélgetett volna – mint azt sokan állítják. Amikor eddig elér, ijedten a hátunk mögé pillant, majd eltűnik az egyik konzol mögött. Amint megfordulunk, kedvenc árnyékunk, Oliver Whistler telihold arca köszönt bennünket. Whistler apóval most tisztázhatunk pár dolgot: kiderül róla, hogy egy magánnyomozó, és a megbízója meg akarja szerezni a bányászati jogunkat (természetesen "megvételről" van szó), egyes pletykák szerint ugyanis értékesebb, mint bármi más, amit a Luna Crystán valaha is bányásztak. A feladata ennek kiderítése, és ha nem óhajtunk együttműködni vele, akkor egyedül fogja elvégezni a feladatát.

Miután Whistler nagy peckesen elsétált, galoppozunk a jobbra levő liftekhez, amelyekkel a kolónia többi szintjét elérhetjük. Mivel oda már van egy meghívásunk, válasszuk mondjuk az első emeleti kaszinót.

Kocogjunk le a lépcsőn, majd kongassuk meg a bárpultnál a harang hologramját, mire megjelenik Hunter, a pultos és rég nem látott ismerősként üdvözöl bennünket. Igaz a nevünket nem mondtuk neki, de ő figyelte az érkező kompok utaslistáját és – mint mindenki más ezen a bolygón – már várt bennünket. Hosszasan kérdezgethetjük különféle témákról és az eddig megismert személyekről: Kitről például kiderül, hogy azért ment el a bolygóról, mert az egyik biztonsági nem akart leszállni róla (az űr közben sajnálatos módon elhalálozott, így nyugodtan visszatérhetett; hallhatunk pár dolgot Janous elnökről, Grice főnökről; a bányászati jogok hivatalának kissé lassú és meglehetősen öntörvényű működéséről (a General Outfitters és a biztonságiak irodája közötti ajtó, ami eddig zárva volt); és még sok egyébről. A beszélgetés végeztével az üzletre terelődik a szó: mivel Hunter nem tulajdonosa a kaszinónak (az a Brave Hope Rt.), fizetését kiegészítendő egyfajta brókerként is működik: a bányászok által kitermelt kristályokért mindig a legjobb árat tudja prezentálni, szerény tiszteletdíj fejében. 25 százalék jutalékért. Ilyen ajánlatot mi is kapunk, amivel egyelőre nem célszerű élnünk – szükség esetén majd jelentkezünk nála a 44-es telefonszámon vagy személyesen.

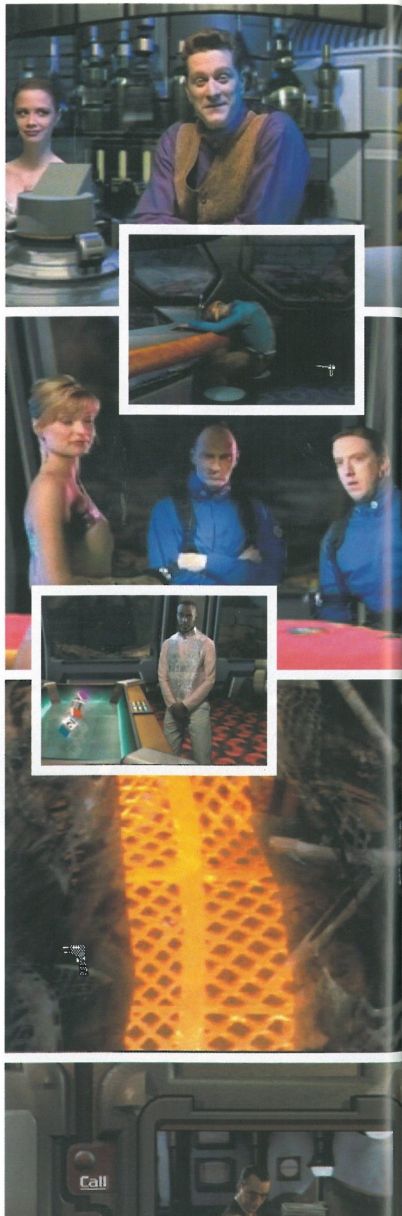
Amíg Hunterrel csevegünk a pult végében iszogató figura alkoholos mámorba szenderül, mi pedig lekapcsolhatjuk az övéről a légpisztolyt. A boxokban nem tartozkódik senki, leszámítva egy igen romos állapotban levő szintetizátort, amely mellől egy hangtunert vehetünk magunkhoz. Vegyük az irányt a hátsó részen levő szobák felé, ahol a szerencsejátékok folynak. A Gravity Dice nevű kockajáték szobájából rövid úton kirúgnak bennünket: a szoba le van foglalva Albertonak, a bányászati jogok hivatala vezetőjének, aki így tulajdonképpen a legfontosabb ember a bolygón. Kénytelenek leszünk inkább a blackjackkel próbát tenni.

A kártyaszobában Kit éppen azzal van elfoglalva, hogy levegyen két dühös biztonságit, bár amikor nagy vidáman üdvözöljük, úgy tesz, mintha nem ismerne meg bennünket. Kénytelenek leszünk tehát megvárni, amíg a biztonságiak elvesztik az utolsó creditjüket is és dühösen elrohannak. Miután magunkra maradtunk, oldódik a hangulat és mi megkaphatjuk a beígért "leckét". Ha valaki nem ismerné a játékot: olyasmi mint a huszonegyezés, csak francia kártyával. A számozott lapok a saját értéküket érik, a bubi, dáma és király tizet, az ász tizenegyet vagy egyet – amelyik jobb. A játékos és a bank is kap két-két lapot, majd eldönthetik, hogy húznak-e vagy megállnak. A cél az, hogy huszonegyhez minél közelebbi értékű lapot szedjünk össze, de ne sokalljunk be (tehát ha több, akkor vesztettünk). A legnagyobb lap a blackjack, azaz egy tizes értékű lap és egy ász. A játékhoz először be kell tennünk a hitelkártyát a masinába, majd tétet tenni a + és – gombokkal. A kit-féle "lecke" egy ideig nagyon barátságos esemény lesz: tegyük fel az összes pénzünket (illetve 100 creditet) az első osztásra, majd két lap után álljunk meg (stand). Kit úgy játszik, hogy mindig besokalljon, de ha véletlenül a bank nyerne, akkor is azt jelenti, hogy mi nyertünk. Így tehát a következő két partira is feltehetjük az összes pénzünket. 800 creditnél azonban megjelenik Hunter, aki a biztonsági kamerán figyeli a játékot, és nagyon morcosan néz a bájos szőkeségre. Mivel ennél több pénzre lesz szükségünk, kénytelenek vagyunk tovább játszani, de innen már élesben megy a játék. Mivel előttünk a játék mentésének nagyszerű lehetősége, a követendő módszer elég egyértelmű: mentsük ki az állást, aztán tegyük fel mind a 800 creditet a következő lapra; ha nyertünk, megint save – ha vesztettünk restore. Miután így összeszedtünk egy jópárezer creditet, intsünk búcsút bájos barátnőnknek és liftezzünk vissza az adminisztrációs szintre.

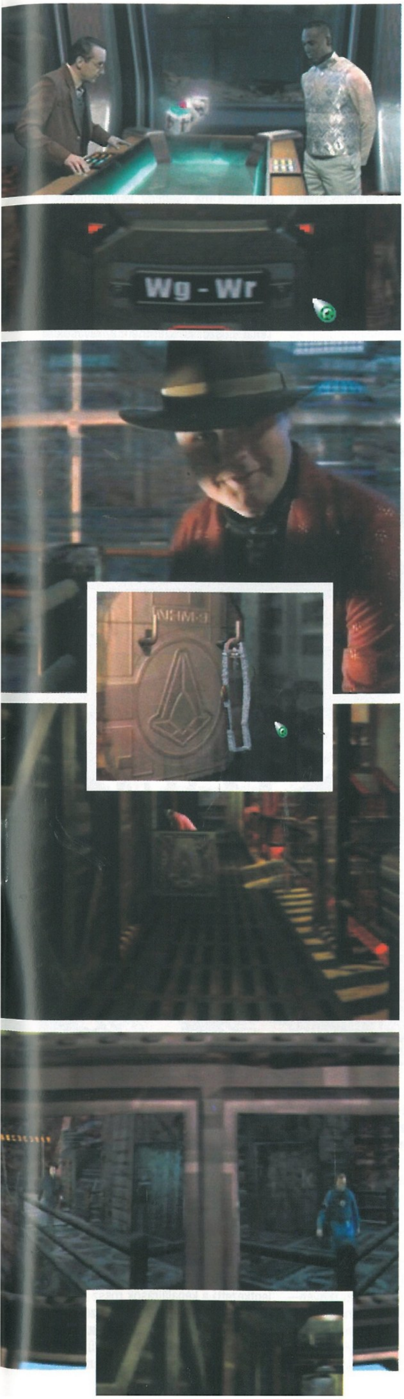
Irány a General Outfitters, most már van pénzünk felszerelésre.

Ha megfelelő mennyiségű credittel érkezünk, akkor a szupermarketben levő terminálokon tulajdonképpen egy csomó dolgot megvásárolhatunk, olyanokat is, amiket egyébként később amúgy is találnánk. (Például nem muszáj a kaszinó bárjában ellopni a részeg légpisztolyát – megvehetjük itt is.) Ha valaki esetleg a későbbiekben nem akar kitérni egyes helyszínekre, az ide bármikor beugorhat vásárolni – a leírásban azonban csak azokat fogjuk megvenni, amit mindenképpen szükséges. Mindenekelőtt menjünk a hátsó részen, szemközt levő terminálhoz, ID és hitelkártya a helyére, majd vegyünk egy pákát (a General Supplies-menüben a Verdu Handheld Smelter), majd irány a Vacant feliratú fülke, ahol a terminálon egy pár piros azbesztkesztyűt szólítunk magunkhoz (az Accessories-menüben a High Thermal Mittens). Vissza a kerengőre, majd térjünk vissza arra a helyre, ahol Jacob bácsi magával együtt a járdát is felrobbantotta. A járdalapot izzítsuk fel a pákával, vegyük fel az azbesztkesztyűt (húzzuk a bal alsó sarokban levő emberi alakra) és a járdalapra kattintva hajlítsuk azt vissza a helyére. A folyosó végében találjuk a kolónia levegőellátó rendszerének adagolóját (ezt egyelőre nem kell piszkálni), viszont vegyük magunkhoz a balra levő fogason lógó mágneses liftkulcsot.

Irányítsuk munkahelyünket a Claim Office felé, ahova mostanra átmenetileg belátogatott Alberto Guane, a bányászati jogok hivatalának vezetője (eddig zárva volt a számkódos ajtó). Találunk egy rakás iratszekrényt, de sajnos mindegyiket zárva tartja a biztonsági rendszer, így kénytelenek vagyunk a jobb oldali falhoz fáradni, és megnyomni a Call gombot. Miután bejelentettük, hogy szeretnénk a bányászati jogunkat igazoló engedélyhez jutni, a drága bürokrata hosszas felsorolást tart, hogy egy ilyen engedély kiadásához hányszáz különféle papírra van szükség – szerencsére Jacob bácsi gondolt ránk, és az egészet összekészítette a kezdés óta nálunk levő kék dossziéba. Nyissuk le a Bin gombbal az irattartót, és küldjük be Albertonak, aki elégedetten konstatálja, hogy az összes nyomorult papír megvan, aztán jelenti, hogy két napig tart a papír kiállítása. Amikor ez ellen berzenkedünk, akkor érdeklődik, hogy meg akarjuk-e veszítegetni – mert a Brave Hope Rt. alkalmazottjának ezért húsz év börtön járna. (Vajon miből kockázhat egész nap a kaszinóban?) További szimpátiakeltő kísérleteink (pl. "Maga milyen fontos munkát végez itt, és mennyire nincs megfizetve...") azzal járnak, hogy megnézi a nevünket a dosszién, majd érdeklődik, hogy van-e valami közünk Jacob bácsihoz. A választ hallván rögtön észreveszi, hogy a benyújtott papírok csak másolatok, ezért az ügyintézés ideje három napra módosul. Erről ennyit. Valami más módszert kell keresnünk az ügyintézés meggyorsítására, ennek érdekében menjünk vissza a kaszinóba.







Zörgessük meg megint a harangot a pulton, mire előkerül Hunter koma, a mixer és businessman, és azt mondja, hogy egy Whistler nevű pofa járt erre és kérdezősködött utánunk. Nagyszerű. Amikor a boltra terelődik a szó, fogadjuk el az ajánlatát. Ha a továbbiakban valamilyen kristályt találunk, akkor annyi a teendőnk, hogy keresünk egy videofont, amely – mint megtudjuk – csőpostaként is üzemel: csak bele kell tenni az ásványt, és átküldeni a kívánt "telefonszámra". A kristályért járó creditek azonnal megjelennek a hitelkártyánkon. Hunter mellesleg hozzáteszi, hogy a múltkor érdeklődtünk Alberto után – megint itt van a Gravity Dice-ban. (Nyilván ezért tart három napig az ügyintézés.) Akár meg is látogathatjuk az urat a kedvenc szobájában, ahol vadul űzi a szerencsét. Két vesztes parti után megszólíthatjuk, és megtudhatjuk tőle, hogy a kockázás a blackjackkel ellentétben észjáték, márpedig ő hosszú évek munkájával kifejlesztett egy biztosan nyerő szisztémát, amelybe belekombinálta még a Luna Crysta nehélzkedési erejét is. Erről esetleg részleteket is hallhatunk, cinikus találós kérdésekkel ("Bizonyára roppantul retteg magától a kaszinó!") pedig elérhetjük, hogy az ügyintézési idő először három hétre, majd három hónapra módosul. A szisztéma egyébként tényleg nagyon figyelemre méltó: Alberto mindig ugyanazt a számot teszi meg.

Mivel az már nyilvánvaló, hogy az életben nem jutunk hozzá a bányászati jogunk igazolásához, egyéb megoldáshoz folyamodunk: betörünk hozzá. Menjünk vissza tehát a Claim Office bejáratához az adminisztrációs szintre. Mivel Roberto a kaszinóban van, a bejárat megint számkódot kér: adjuk meg azt, amit a bürokrata a kockán játszik (2867), és már bent is vagyunk. Az aláírt kérelmünk a bejárattól rögtön jobbra található, "Irodák közti levelezés" feliratú fakkban fekszik. Ezt természetesen magunkhoz vesszük, de figyelemre méltó a mellette levő olvasmány is, ami az állomáson uralkodó oxigénkeverék hatását vizsgálja a bennszülött fajokra. Ezt – akárcsak a többi dokumentumot – nem árt feljegyezni (bescannelni) bár elég idegesítő, hogy az oldalak közötti lapozáshoz előbb mindig vissza kell raknunk a lézerceruzát a tárgylistába. Ha lúd, legyen kövér: betörünk a belső irodába is. Ide egy újabb számzáras ajtó vezet, aminek kódját az Alberto emlékezőtehetségét méltató graffitin olvashattuk a General Outfitters egyik terminálja mellett (1387). Odabent egy fiókos szekrényt találunk, amelynek alsó fiókjában figyelemre méltó dokumentumot találunk, melyben Alberto jelentést tesz Janous elnöknek a VIKA-kristályokról. A falon levő szekrényben találjuk a kinti iratszekrények biztonsági rendszerének kapcsolóját. A piros gombot megnyitva az összes kínyilik. Ballagjunk ki tehát az iroda külső részére, ahol a WR felirat alatt egy igen csúnya levelet szemlélhetünk: Janous elnök arra utasítja Albertot, hogy küldjön egy másolatot az engedélyünkről, a kiadását pedig különféle bürokratikus kifogásokkal fektesse el. Ejnye-bejnye.

Ahogy kilépünk az ajtón, rossz szellemünk toppan elénk: Oliver Whistler. Úgy látszik, nem akar lekopni rólunk. Viszont most már hajlandó kiteríteni a lapjait: meg akarja venni tőlünk megbízója részére a bányászati jogot. A megjelenő listából lehet találgatni, hogy ugyan ki is lehet a titokzatos megbízó. Természetesen Corinne hugocskánk állította ránk a fiút. Nem akarja felfogni, hogy nem kötünk üzletet: szerinte rögtön meggondoljuk magunkat, ha meglátjuk, amit az ásványfeldolgozó központban akar mutatni nekünk. Ezzel a kezünkbe nyom egy kulcskártyát a szinthez és elballag a dolgára.

Bolt persze nem lesz, de azért elmegyünk megnézni, hogy mit is akar Oliver koma mutatni. Irány tehát a lift, amelyen a kaszinóba szoktunk menni, de most ereszkedjünk le vele a negyedik szintre. Itt idővel egy zárt ajtóhoz érünk, amin a kulcskártyát az érzékelőre tapasztva tudunk átjutni. A falon balra a szint két kijáratának biztonsági zárját látjuk, a két kar megnyomásával lezárhatjuk mind a kettőt.

Ez a szint egy kicsit kusza labirintus, számos érdekes dologgal, de a Whistler-féle bemutatóra csak akkor kerül sor, amikor a ládába vert szögről felvettük az övet és a kulcsot (a bejárattól: az első elágazásnál balra, majd végig a folyosón). Persze nem biztos, hogy a cipófejű detektív pont ezt a mutatványt akarta előadni. Mármint azt, hogy meghal. Amint kilép a ládák közül, egy hangot hall a háta mögül, és ahogy megfordul, durr! – már le is puffantják. Közben a szemközti bejáróból előbukkan egy másik figura is, aki ugyan messe van, de a jellegzetes szőke hajzuhatag és az aranyszínű kabát még ebből a távolságból sem hagy kétséget kiléte szempontjából. Amit meglátja, hogy Whistler összeesik, azonnal sarkon fordul és futásnak ered. Vajon mit keresett itt pont most a blackjack osztók gyöngyszeme? Persze ezen most nincs idő elmélkedni, hiszen mi a másik irányba tartó gyilkos után vetjük magunkat...

Szokás szerint a legizgalmasabb résznél tartunk egy kis szünetet. Úgy féltávon lehetünk a játékban, de közben elfogyott a hely. Legközelebb folytatjuk.

CSITT!

MECH-COMMANDER

Megkésve (illetve mechkésve) bár, de törve nem, talán a MechWarrior III megérkezéséig még tudja hasznosítani valaki ezeket csalásokat a gonosz ellenséges bádogbabák ellen.

A szállítási fázisban használható:
POUNDOFFLESH - 1 millió resource pont

Küldetés közben használható:
DEADEYE - maximális tüzérségi skill a küldetésben részt vevő összes mech harcosnak
LORRIE - megjavítja a páncélzatot illetve a fegyvereket
LORDBUNNY - cégtelen tüzérségi csapás
OSMIUM - az összes egység sérthetetlenné válik
CTRL+ALT+W – befejezi az aktuális küldetést
FRAMEGRAPH - framerate

Szervusz nép! – mondta I. Fülig Jimmy, Isten kegyelméből Almira királya, amikor országlásának kezdetén egy kikötői csapszékben pertut ivott leendő alattvalóinak népes seregletével. Hogy ez most honnan jutott eszembe, azt talán csak a Sigmund Freud tudja – talán onnan, hogy valami bevezető azért kívánkozik a Csevegőhöz hasonlatos, nagyszabású drámai művek elé, és ezt célszerű a célszemély megszólításával kezdeni. Ez meg is teszi bevezetőnek.

Örömmel vettem, hogy ebben a hónapban is töretlen lelkesedéssel próbálta számos matematikuspalánta feloldani a nemrég felvetett kérdést a 4 és a 6 viszonyáról. Szinte minden levél új és új perspektívából próbálta megvilágítani ezt a súlyos dilemmát, amely – most már bizonyos – alapjaiban rengeti meg a jelenleg alkalmazott matematikát, tehát ehhez képest mondjuk a Pithagorasz-tétel csak légypiszok a tavalyi naptáron. Továbbra sincs még Végső Válasz a Nagy Kérdésre (ja, akik most kapcsolódtak be az adásba: a Nagy Kérdés az, hogy a 4 kevesebb-e mint a 6), így tehát megpróbálok újabb szempontokat felvetni:

– vajon nem abban rejlik-e a probléma gyökere, hogy nem definiáltuk pontosan a 4 és a 6 mibenlétét?

– vajon egy polgári demokráciában elfogadható-e, hogy a 4 nem egyenlő a 6-tal?

– geometriai síkra terelve a dolgot: vajon megáll-e azon az egy lábán az igencsak féloldalas 4, vagy a 6 fog felborulni?

Remélem, hogy valaki most már gyorsan rálel a probléma megoldására, több okból is:

1. Félő, hogy ha ez a helyzet tovább fokozódik, a legnagyobb prímszám légicsapásokkal próbálja rávenni a pillanatnyilag nyerő helyzetben levő 6-ot, hogy ne űzze le a számegyenesről a 4-et, és nagyon sürgősen találjon vele közös nevezőt (vagy ha mást nem, hát egy legnagyobb közös osztótót);

2. Ha sokat pepecselünk ezzel a dologgal, nem jut időnk az 5 és 9 között manapság igencsak elhidegült viszony kezelésére.

(Egyébiránt meg roppant mód örülök, hogy az 576-ból veszitek a filozófiai alapanyagot, az anyagcsere, a tisztálkodás avagy a kémiaóra unalmas perceiben való elmélkedésre.)

Ennyit erről, most akkor talán át is térhetnénk a levelekre

CHIP-CHIP CSÓKA

Uff CoVboy!

Én pici indiánus vagyok, te pedig a nagyfőnök... **(Na, végre valaki, akinek volt gyerekszobája! Vagy lehet, hogy csak akar valamit?)**

Komolyra fordítva a szót. Az újság enyhén rossz helyen áll. Nem tudom, hogy te szoktad-e olvasni CHIP magazint, de az 1998 nyolcadik havi számában van egy értékelés, amiben csak hetedikek vagytok. Ez sajnálatos lenne, ha nem a CHIP magazinban lenne ez. Természetesen ők voltak az elsők. **(Micsoda véletlen...)** Ami nem meglepő.

Más: tudom, hogy már unalmas a TOP-lista téma de legalább mond meg nyíltan: igen vagy nem? Ahogy a CD nél is megmondtad!! **(Lévén alapvetően zárkózott személyiség, nyíltan nehéz lenne megmondanom, hogy nemigen.)**

Néhány kérdés: Miért nem csináltok home lapot? **(Már csinálódik. Illetve csinálgatódik. További részletek akkor, ha nem töröm kerékbe édes anyanyelvünket.)**

Mi a te és Martin teljes neve(d)? **(Az enyém megfejtése némi utánjárást (akarom mondani: lapozgatást) igényel. Ha betérsz esetleg egy csésze kávéra a tartalom és a bevezető között található impresszóba, akkor ott megtalálod. Annyit segítek, hogy az egyik legritkább magyar névvel rendelkezem, nem én vagyok a lap tulajdonosa és a Renáta. Szerintem innen már menni fog. A Martin teljes neve Martin Bormann. Csak a vezetéknevét nem használja, mert még mindig marhára keresik. Szóval ez maradjon kettőnk között.)**

T.J. és V.Z. ugyanaz az ember? **(A tudomány jelenlegi állása szerint nem, bár sok közös vonással rendelkeznek, különös tekintettel a George Washington gyerekkorából mesélt történetekre, amelyeket akkor adnak elő, amikor holmi cikkek után érdeklődök náluk.)**

Remélem beteszel a csevibe, de ha nem, akkor sem jelentelek fel. NA PÁ! Bódis Csaba

Szomorúan és egyben vidáman hallom, hogy hetedikek vagyunk a Chipben. Szomorúan azért, mert fogalmam sincs, hogy ezt a hetedik helyezést miféle versenyben és mekkora mezőnyben értük el, vidáman pedig azért, mert marhára nem is érdekel. Egyébként is némi fenntartással viseltetek olyan újságok iránt, amelyek rendszeresen olyan statisztikákat közölnek, amelyeket az újság vezet. Persze nem kizárt, hogy legközelebb én is csinálok egy komoly szakmai felmérést arról a témáról, hogy a világon melyik az a színes, 56 oldalas újság, amelyben a legtöbb magyar nyelvű játékismertetőt találhatja az 576 igen kedves olvasója.

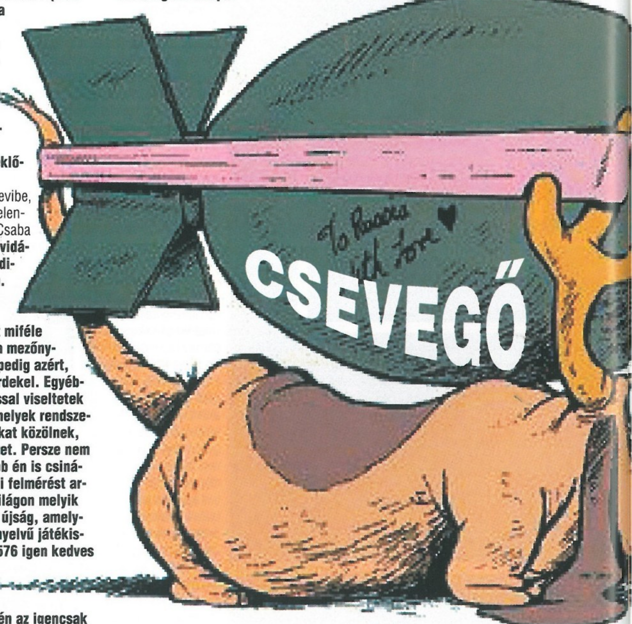
A Top-listával pedig az az alapvető problémám, hogy – lévén az igencsak szubjektív dolog – annak vajon milyen szempontokat kellene követnie?

– ha az all-time top-lista lenne, akkor úgy festene, mint a hátsó borítónk (értsd: ritkán változik); ha pedig az újdonságokra vonatkozna, akkor vajon milyen régi játékokat kellene újdonságként értelmezni?

– kinek a top-listája lenne ez? Ha az 576-é, akkor minden Quake-rajongóval azon vitázhatnék, hogy miért nem az az első, és itt a Quake helyére bármilyen egyéb játék neve behelyettesíthető. Márpedig ez az egyik legutolsó téma, amiről nagyon akarózik vitatkoznom. Ha pedig egy személyé, akkor az nyilván kicsit egysíkú lenne: SzJVC repkedne az égen, T.J. szerepet játszana, V. Z. le-fel autókázna, K.Z. a bal felső sarokba bombázna, CoVboy pedig csodálkozna, hogy kik ezek az emberek. Az emberi lustaságot és a programok terjedési sebességét figyelembe véve nem igazán járható út az olvasói a top-lista se, mert szükségképpen torz képet adna.

Így tehát van egy újabb gordiuszi csomónk. Mivel az érkezési sorrend számít, csak a 4 vs. 6 mérkőzés után kerülhet rá sor. Addig is itt van mondjuk Varga Márton red hot top-listája, amit öt perce kaptam egy e-mailben, azzal, hogy a top listáját mindenképpen közöljük le:

1. Populous 3
2. Carmageddon 2
3. Starcraft
4. Heroes III
5. Need for Speed 3
6. Commandos
7. Grand Theft Auto
8. Quake2
9. MechCommander
10. Dungeon Keeper



Szerintem egész jó ízlése van az úrnak, de aki nem ért egyet vele, az nyugodtan vitatkozzon vele. Név és cím a házfelügyelőnél.

KERESETI KIMUTATÁS

Ha CovBoy!

Kicsit furcsán érzem magam, mert már a 93/1-es szám óta folyamatosan veszem a lapot, és már legalább ennyi ideje írni szeretnék nektek, de csak most szántam rá magam. (Egyébként most 5 perce jött össze nekem egy már 1/2 éve folyamatosan ostromolt nőnemű egyed, úgyhogy a kedvem :)) **(Ezt örömmel hallom, remélem másoknak is sikerült cicát fogniuk. Át is keresztelkedek Kósza L. CoVboyra, és holnaptól indul a Mámormobil, ahol majd akkor érzem igazán jól magam, ha Három a párom.)**

NA szóval arról lenne szó, hogy most a 100. jubileumi szám alkalmából szavakba (illetve bitekbe) öntsem gondolataimat. (lassan el kellene kezdeni, mert még semmi értelmeset sem írtam (gépeltem) le (na mindegy, te majd úgyis megvagdalod, ha úgy gondolod)). **(Semmi gond, betudjuk a dolgot a nőnemű lényekkel rendszerint együttjáró tudathasadásos állapotnak. Rendezgesd csak nyugodtan a gondolataidat, megvárunk – a 100-as sorszámot ugyanis a következő számunk viseli.)**

Tehat először is: szerintem az olvasók egy része biztos örülne egy olyan rovatnak, ahol az újsag készülését mutatnátok be. **(Én ebben azért annyira nem vagyok biztos. Gondold csak el, ha egy étteremben rántott húst rendelnél, és előtte végig kellene nézned, hogy készül).** Engem (és biztos mást) például az érdekelne, hogy honnan szerzitek meg a tesztpéldányokat a játékokról. **(Erre viszont tudok válaszolni: tarhálásos alapon, de ezen belül több módszer is létezik. Tarhálni lehet például a kiadó cég PR-sétől, a magyarországi disztribútortól, végső esetben pedig az 576 Shoptól.)**

Más. Az újságban a képaláírásokat ki készíti, és milyen technikával, mert manapság (de a régebbi számokban is jelentkezett) a képaláírások rossz képhez kerülnek, elcserélődnek vagy szőrén-szálán eltűnnek. Gyakran előfordul az is, hogy egy poént többször is elsüttök (pl: "a híd túl messze van"). (jó lenne erre a

témára válaszolni a csevegő szűk keretei közt). **(Kezdjük azzal, hogy "A híd túl messze van" nem poén, hanem egy könyv és egy film címe. Poén-szerűség akkor lesz belőle, amikor a valamelyes asszociatív mámorban lebegő olvasó látja, hogy a képen egy híd van, ami előtt valakit nagyon le fognak verni. (Vagy akkor, amikor T.J. rámutat, hogy ez már hányszor volt képaláírás.) Az, hogy sokszor szerepel képaláírásként, az talán azért van, hogy sok játékban van híd. Az ember alapvetően vizuális lény: látja, hogy mi van a képen, és a játékképeknek csak maximum a tíz százaléka igényel különösebb kommentárt. Ha egy képről annyit lehet elmondani, hogy egy kanyarodó motor van rajta, és a képaláírásban ezt szövegesen rögzíted is, a t. olvasóban nyilván felmerül az a gyanú, hogy itt valaki tökéletesen hülyének nézi őt, hiszen azt ő is LÁTJA, hogy egy kanyarodó motor van rajta. Képaláírást írni ezért nehéz szakma (próbáld csak meg!), és még Pulitzer-díjat sem osztanak érte. Ha osztanának, akkor azt biztos, hogy Vitár Róbert kapná, aki a Eurosporton így kommentált egy focimérkőzést: "Azért nem mondom, hogy kinél van a labda, mert nem látom, hogy mi van a hátára írva." No comment.Illetve náluk yes comment, csak néha azt a módszert szoktuk választani, hogy elpoénkodjuk a dolgot. Ki írja a képaláírásokat? Mikorhogy. Rendszerint a szerző, de ha ez a fentebb vázolt problémába ütközik (értsd: "Azt látom. És?"), akkor merészelek néha másikat írni helyette. Vári Zolival például az a módszer dívik, hogy elmeséli, mi van a képen, én mondok neki 3-4 variációt, és ő választ egyet. T.J.-vel pont fordítva működik a dolog: ő mond 3-4 variációt, én kiválasztok hármat, ami szerintem tök jó, csak nem tűri a nyomdafestéket, és így kizárásos alapon marad a harmadik. Amikor két képhez két ugyanolyan képaláírás kerül (gondolom a múltkori Alpha Centaurira gondolsz), az azért van, mert copy paranccsal sétáltattam körbe őket, és az egyiknél elfelejtettem, hogy oda még nem írtam. Bocs, eltoltam. Hamut hintettem a fejemre, és elvonultam böjtölni a pusztába.**



- - - (ez itt a böjt helye) - - -

Remélem levezekeltem bűneimet, folytathatjuk. Tényleg előfordult már olyan is, hogy eltűnt a képaláírás – azokat a David Copperfield írta.

Most pedig kijelentem, hogy NEM fogok előfizetni. Hogy miért nem? Hát azért, mert ha előfizetnék akkor 11 számot kapnák 3800 Ft-ért (nem számolva azt, amit az az idióta postás ellop (ez felénk sajnos elég gyakori)), ha viszont minden szaámot megveszek (mert nálam ez már termeészetes) akkor 11 számot kapok 11*398=4378 ft-ért, tehát 4378-3800=578 ft tiszta hasznot hozok neked évente. **(+178-at, mert ugyebár a nyári szám 576-ba kerül, és ezt a szép hagyományt most sem áll szándékunkban felszámolni.)** Ez tíz év alatt 5780 ft, 100 év alatt 57800 ft, 1000 év alatt 578000, sőt 1millió év múlva 5 és fél milliárd forint tiszta hasznot hozok nektek. Hát nem egy felhőtlen kilátás? **(Nem. Szerintem ez borús.)**
JA majd elfelejtettem: NE TEGYÉL BE A CSEVEGOBE! (most már szinte biztos hogy bent leszek). Ha beteszel a 100. szám csevegőjébe, én ígérem, hogy küldök sört (sokat), valamint ha itt jársz Balatonfűzfőn, pár kocsmában el tudom intézni, hogy jelentős kedvezménnyel ihass (ez komoly, de nehogy betedd az ajánlatot a csevibe, mert akkor nem tudom garantálni). HA viszont nem teszel be, akkor szörnyű megtorlásban lesz részed. Elintézem a Bill Gatesnél, hogy felvegyen mint Windows béta tesztert, és egész nap a Windowst tesztelheted a játékok helyett **(Ezt csinálom már vagy öt éve!)**, és T.J. és Vári Zoli helyett Billy bácsi mosolyog majd rád reggelente, kb. a jelenlegi fizetésed tízszereseéért (hát kell ez neked?).
Na, zárom soraimat: ComLo/Kozaboba

Khm. A fenti eszmefuttatás arról, hogy mennyit is keresel nekünk egymillió év alatt, igen figyelemre méltó, csak sántít egy picit, szóval szeretnélek meggyőzni, hogy azért mégiscsak sokkal jobb ötlet lenne előfizetni. A dolog ugyanis ott sántít, hogy amit kifizetsz az újságosnál, abból a hírlapterjesztő egyből eltesz 160 forintot. Így tehát ők keresik a milliárdokat, nem mi. Ha tehát őket kifelejtjük a mi kis gyümölcsöző kapcsolatunkból, akkor egyértelműen te jársz jól, és te keresed a milliárdokat! Ne mondd, hogy nem akarsz milliárdos lenni! Jó, egy kicsit várni kell rá, de addigra az evolúció tán még segít is rajtad, és nemhogy két, hanem rögtön négy kézzel szórhatod ezt a temérdek pénzt! Cserébe ezért a remek gazdasági tippért elfogadom a nyári meghívást a kedvezményes fűzfői vendéglátóipari egységekbe. Persze előtte tisztázzunk pár dolgot:

1. Nálam a "nyár" a június 1-től augusztus 31-ig tartó időszakot foglalja magában. Jó lenne tehát ha gondoskodnál egy ötcsillagos hotelszobáról is. (Vegyél fel nagyobb kölcsönt a hamarosan úgyis beérkező milliárdjaid terhére.)

2. Nálam a "kedvezmény" a teljes árra vonatkozik, ekvivalens az "ingyen" szóval. (Erre azért készítsd fel a tulajokat.)

3. Lehet, hogy szerinted ezt a részt nem kellett volna iktatni a Csevegőbe – de akkor honnan a csudából kerítettem volna 20-30.000 tanút arra, hogy megígérted a dolgot?! Márpedig jelenlegi jogalkalmazásunk szerint a szóbeli megállapodás is kötelez...

E-MAIL

Kedves Szerkesztőség!
A márciusi számjukban olvastam a hírekben a Midtown Madnessről. A lapjukban ez a negyed oldal nem volt kielégítő számomra. Szeretném önöket megkérni, hogy ha esetleg tudnak további képanyagot, leírást stb. küldeni akkor kérem ezt a *** e-mail címre küldjék. Előre is köszönöm segítségüket.

Kedves Tamás! Leveled azon okból került be a mostani Csevegőbe, hogy szemléltesse azt, amit az isteni Douglas Adams a Galaxis Útikalauzban MVP-nek, azaz Másvalaki Problémájának nevezett. Ez is egy MVP. Nevezetesen a te problémád. Ha már úgyis e-mailben küldted el kívánságaidat, felhívnám a figyelmedet rá, hogy az Internet nem kizárólag arra szolgál, hogy e-maileket küldözgetve tréfás feladatokkal láthass el bennünket üres percekben. (Nekünk olyanok ugyanis nincsenek, lévén ezt az újságot szoktuk csinálgatni.) Az összes információ, amihez mi hozzáférhetünk, neked ugyanúgy a rendelkezésedre áll az Interneten. Így tehát ha a Midtown Madnessről szóló híradásunk nem volt kielégítő, akkor a megoldás: vagy elmész egy masszázsszalonba, vagy egy browserrel szépen rákeresel a neten a Midtown Madnessre, és az azonnal megmondja neked, hogy melyik site-on találsz róla valamit. Hidd el, egy világ nyílik meg előtted! Természetesen ezt én is megtehetném helyetted, de akkor nyilván a többi ezer hasonló kívánságot is ki kellene elégítenem. Márpedig erre nekem sem időm, sem energiám, és nem is igazán értem, hogy miért NEKEM kellene a havat ellapátolnom a házad elől, amikor neked is van hólapátod.

Mellesleg ugyanez (nem a hólapát, hanem az, hogy MVP) vonatkozik azokra a klasszikus problémákra, hogy ha nem igazán jól működik a másolt játék és nem igazán járt hozzá kézikönyv. Arra van időm, hogy roppantul sajnáljam ezt a tényt, de a megoldására már nincs. Ezt kéretik figyelembe venni.

BLOOD II VS HALF LIFE

Tisztelt 576-ék!
Mikor kezembe került az 576 1999. januári száma és szokásomhoz híven átolvastam, nagyon szomorú lettem. Akkor még azt hittem, hogy véleményemmel egyedül vagyok, de az eltelt néhány hónap során rengeteg játékrajongó ismerősöm értett velem egyet abban, hogy valami már nincs rendben az újság körül. Eddig is voltak már kicsit "furcsának" nevezhető játékértékelések, de napirendre tértünk felette, mondván, az egyik embernek ez jön be, a másiknak az, miért is ne lehetne az értékelés is teljesen szubjektív. **(Hopp! Itt a kulcsszó – ne felejtsük el!)** De ami az említett újságban van, az már több, mint elfogadhatatlan. Nevezetesen a Blood II és a Half Life cikkek. A vaknak is feltűnik, hogy a cikkírók már a tesztelés előtt is pontosan tudták, hogy mi is lesz a végső véleményük. A Half Life nem rossz játék, bár én a nagy csinnadratta után valami tényleg jót vártam... De nem is ez a lényeg, attól még valaki mondhatja azt, hogy "szorozzátok meg kettővel, az eredményt pedig emeljétek négyzetre, mert ez annyira interaktív" (Bár ehhez is lehetne hozzátenni néhány dolgot...)
Inkább a Blood II elemzés dühített fel. Nem vagyok egy blood-fanatikus, sőt, nem tartom túl nagyra azt a játékot sem, de azért az a kötekedés, ami abban a cikkben van, hát enyhén szólva is nevetséges és mindenkinek egyértelmű, miről is van itt szó valójában.
Mitol is BLOOD 2 ez a játék?
"..vér, meg fröcsög, röpködnek a testrészek, és az kell a jónépnek, de ez egy kicsit...hát blőd." Lásd Half Life, ahol szintén fröcsög a vér, röpködnek a testrészek, meg pörögnek is!
"Néhány belső szerv is kikerül belőlük, melyek egész érdekesek, különösképp a szív: a szétlőtt hullák fölött olykor ott pörög a szívük, melyet felvéve életpontokhoz jutunk (jaj!)."
Nem tudom, hogy a cikkiró mióta foglalkozik játékokkal, de ajánlanám figyelmébe a Blood első részének kipróbálását. Érdekes dolgokat fog tapasztalni a fent említett dologgal kapcsolatban. (És ez miért jaj? Szerintem ez is csak egyszerű "mibe is lehetne belekötni" kukackodás)
"Aztán ott van a hullák feje, amit kedvünkre rúgdoshatunk, labda módjára pattog körben a pályán"
Szintén tudnám ajánlani a Blood első részét, illetve a számomra nagy klasszikus Duke3D vécébe-pisilését vagy táncosnővetkőztetését. Ezt úgy hívják szerintem, hogy hangulati elem. **(Ez igaz. Jó hangulatot teremt, különösen amikor már nagyon kell. Mármint levetkőztetni a táncosnőt.)**
"Az rejtély marad számomra, hogy a kosárpályán talált labda miért nem akart pattogni."
Gratulálok! Szerintem ez a csúcspont. A Half Life-ban meg miért nem tudom a kukatetőket mozgatni és miért nem tudok belepislantani az asztalon láthatóan tökéletesen működő számítógépekbe?
Szóval - hogy ne ragozzam tovább- szerintem vissza kellene térni az egyszerűbb megoldáshoz. Előítélet nélkül tesztelni egy játékot, nem pedig görcsösen szálkát keresni mindenhol. Akkor a szubjektív értékelés is elfogadhatóbb lenne, illetve jobban hihetnénk a végítéleteknek. Egyszóval kerülni az ilyen felesleges és mindenki számára nyilvánvaló "lehúzásokat".
Én erre lennék inkább vevő, és tapasztalataim szerint mások is. Sok sikert a további munkához!
Tisztelettel: Perfect "Jackal" Anubis

Hát kezdjük azzal, hogy a cikkíró is csak ember. A két ominózus játék ismertetőjének ugyanaz volt az elkövetője (Koronczai úr), márpedig ha az embernek egyszerre kell két azonos kategóriába tartozó játékot tesztelnie, akkor néha beleesik abba a hibába, hogy összehasonlítja őket, és így sokkal jobban kidomborodnak az egyik előnyei és a másik hátrányai. A Gáspár pedig szerelmes a Half Life-ba: amikor magához szólította, egy hétig elvermelt vele valahol, és AHHOZ képest a Blood II-be már nem sikerült beleszeretnie. Amibe igaza is volt. A kritika egyébként valahol jogos, köszönettel tudomásul véve.

A francba, kimaradt a "szagosított" levél! Nem baj elteszem legközelebbre, addig is csókol mindenkit: CoVboy

CoVboy

A P R Ó H I R D E T É S E K

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat vagy régi PEZ cukoradogatókat. Ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:388-55-34

PC KÍNÁL

Eladó komplett Pentium300-as számítógép, CD-vel, hangkártyával, monitorral, hangfalakkal. Irányár: 125000 Ft. Tel.:342-22-99

PII Celeron 333, 64SD RAM, 4,3GB HDD, TRIO 4M AGP videókártya, 14" digitális monitor, 32x SONY cd-vel garanciális számítógép eladó. Irányár: 145000 Ft. Tel.:351-43-25

Számítógép alkatrészek, új és használt konfigurációk, tartozékok adás-vétele, szervízelése, tanácsadás. Tel.: 351-43-25

Eladó egy jogtiszta TOMB RAIDER 2 cd-rom Érd.:75/330-444 ár:5000 Ft. alkudni lehet

Pentium II celeron 266(400-ig stabil) ABIT BH6, 64MB SDRAM, 2.5GB QUANTUM FB, 32X PANASONIC CD-ROM, AWE32, 4MB 3DFX, MATROX 4MB svga, 15" BELINEA monitor, ATX MIDI, Billentyűzet, egér, játékok. 220e. helyett 170e. Ft.-ért eladó, garanciával! Tel.:06-20-988-6795

486 DX2 122Mhz +8MB RAM. Hozzá: VESA LOCAL BUS-os IO kártya + 1MB-os CIRRUS LOGIC VGA kártya. Tel.:276-65-17

PC KERES

Keresem a PACIFIC STRIKE, ACES OF THE PACIFIC, ACES OVER EUROPE című játékokat. Tel.:226-4552, 6 óra után

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS:	PC	C64	ROVAT	CSERE	OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
	AMIGA	EGYÉB		KERES	INVERZ (+50% FELÁR)
				KÍNÁL	KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



1999 Április 16.-tól az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

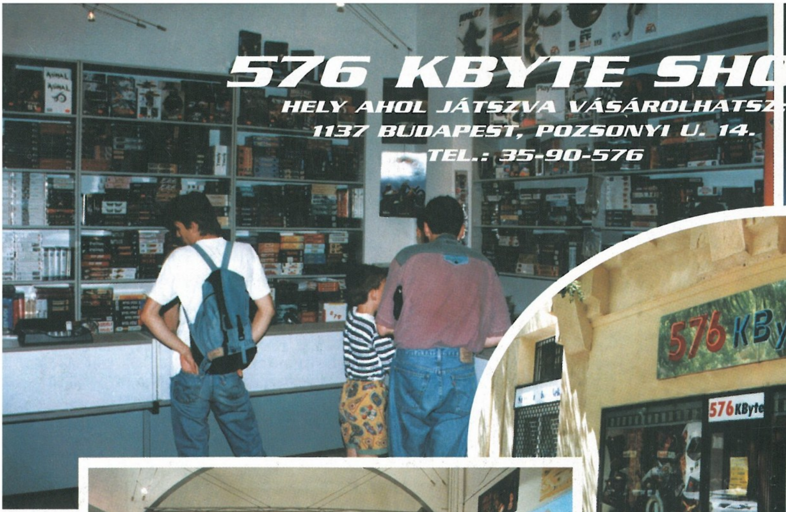
Akciónk a készletek erejéig tart! Az Április 16. előtti rendelésekkel kapcsolatban árreklamációt nem áll módunkban elfogadni!

*** A darabszámtól függően a posteköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/9	398,-
98/2	318,-	98/10	398,-
98/3	318,-	98/11	398,-
98/4	318,-	98/12	398,-
98/5	318,-	99/1	398,-
98/6	318,-	99/2	398,-
98/7-8	576,-	99/3	398,-

ISSN 0865-8226
9 770865 822000







576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökökútnál)





